増刊 速報! 入交新社長、セガの未来を語る!

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

サタマガに
CD-ROMが付いて
この価格!
今度もお買い得!!

1998 3/6 増刊号
定価580円

特報!
スーパーロボット大戦F~完結編~
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
EVE The Lost One
ヴァンパイア セイヴァー
機動戦士ガンダム ギレンの野望
わくわくぷよぷよダンジョン
ブラックマトリクス

セガサターン最新ソフト満載!
Jリーグ 実況炎のストライカー
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

特別付録
バーニングレンジャー

サタマガ独占体験版!
CD-ROMで、
発売前に
体験プレイ!!

この面白さは
体験しないと
わからない!

新タイトル発表!!
シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子
ボンバーマンウォーズ
メルティランサー Re-inforce

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
街/AZEL-パンツァードラグーンRPG-
プロ野球チームもつくろう!

SOFT BANK
SEGA SATURN

SEGA SATURN

This is COOL

セガサターン、シロ!

せがた 三四郎

寒風の下、面白さ大噴火!! 熱いソフトだ!ぜんぶシロ!

ウィンターヒート

Winter Heat SEGA SPORTS

好評発売中 **5,800円**(税別)

ダウンヒル、スラローム、ボブスレー、スピード・スケート、スノーボード…。8人の個性的な選手達が、冬の11種目で王者を目指して競い合う!スピードとテクニックで新記録を狙え!4人同時対戦も可能。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

プロ野球チームも作ろう!

プロ野球チームもつくろう!

好評発売中 **5,800円**(税別)

大ヒット「つくろう!」シリーズからプロ野球版がついに登場!愛らしいキャラの選手はすべて実名だ!さあ、君もセ・パ12球団、好きなチームのオーナーになって、史上最強のプロ野球チームをつくろう!

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,,1998

バーニングレンジャー

BURNING RANGERS

2月26日発売予定 **5,800円**(税別)

未来の世界に巻き起こる災害はとてつもなく危険だ。そんな想像を絶する事態に立ち向かうのがバーニングレンジャーだ!ど迫力の映像が君を恐怖に包み込む!バーニングレンジャーよ、未来を救え!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,,1998

バロック

BAROQUE

3月12日発売予定 **6,800円**(税別)

罪の意識だけを残して記憶喪失になった主人公。狂った世界を癒すことが自分の罪を癒す道と知る…。かつてないダークな世界観と、マルチプロットシステムでリアルな進行を実現した新世代3D-RPGだ。

©STING / ESP

バーチャコップ スペシャルパック

好評発売中 5,800円(税別) ご存じガンシューティングアクションの決定版、「バーチャコップ」と「バーチャコップ2」、そしてバーチャガンがワンパックで登場!しかも「THE HOUSE OF THE DEAD」の体験版つき!超スペシャルだ!

緊急連絡!! わたくし、せがた三四郎のテーマ曲「セガサターン、シロ!」のCDが2/15発売決定だ!全国のセガカラなら発売前でも歌えるぞ!!よろしく!
(発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン)WPDV-7138 ¥1,020(税込)

セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。
今月のミス・セガサターンフェスタ 宮越 舞さん

SEGA PARTNERS

メンバー大募集! 年会費は5,000円(税込)だ!さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう!◯入会特典1:メンバーズカード+特製オリジナルカードホルダー ◯入会特典2:セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ◯入会特典3:全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19◯◯年◯月◯日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020(月~金10:00~18:00)

〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月~金10:00~17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

「詩うロールプレイングゲーム」〜新しい「英雄伝説」の誕生

~PROLOGUE~

かつて人があらゆる事に感謝を忘れなかった時代，
巡礼の旅の中で数々の予言を残していった
「白き魔女」・・・。
今では彼女の消息を知る者もなく，
言い伝えのひとつとして語られている。
ティラスイールのフォルティア国の小さな村
ラグピックの少年ジュリオとその幼なじみの
クリスは，いにしえの習わしにしたがって
「巡礼の旅」に出る。「シャリネ」と呼ばれる
魔法の鏡を見てまわる彼らの旅は，やがて世界を
救う旅へと，想像もしていなかった方向へ
展開していくのであった。

★各所に，楽しさ満載のサブイベント

★ストーリを重視したゲームシステム

★バトルシステムはコマンドバトル採用

★マップ視点はクォータービュー

※画面は開発中のものです。

キャラクターデザイン・総作画監督「そえたかずひろ」氏

「覇王大系リューナイト」のキャラクターデザイン，「ロードス島戦記」の作画監督などで活躍中の「そえたかずひろ」氏によって，すべてのキャラクターを新たに描き起こし！ストーリーの演出するアニメーションムービーは20分以上と，そえた氏自身の監修で完成したハイクオリティーのムービーも約20分にわたって収録！

豪華声優陣

「詩うRPG」と讃えられた秀逸のシナリオが豪華声優陣（総勢15名）によってさらなる盛り上がり!!

桑島法子【ジュリオ役】

三石琴乃【クリス役】

大野まりな【フィリー役】

SEGA SATURN

ジュリオがクリスがさらに輝きを増して大活躍!!
パソコン史上最強の18万本(累計)のビッグヒットを記録した日本ファルコムの
人気シリーズあの「英雄伝説3」がセガサターンで新しく生まれ変わる!!

きっと、待っていた物語がそこにある。

白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～

2月26日発売　価格 6,800円(税別)

HUDSON®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋)

Contents

セガサターンマガジン
1998年3月6増刊号

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト:「バーニングレンジャー」
イラスト作製:越智博之
カバーデザイン:村田雅英(Stone　Age)

GAME INDEX

入交新社長からユーザーにメッセージ！新体制始動で今後のセガは目が離せない

TOPICS

2月10日、セガの代表取締役社長に入交昭一郎氏が正式に就任した。今後は、サターン後継機でコンシューマ機のトップシェアを獲得するために全力を尽くす。

今回は、2月12日に行われた会見の内容をお知らせしよう。

「入交とはこういう男だということを知っていただきたい」と、取材は1時間半に及んだ。

社長が代わったのだから「セガをもっと面白い会社にしよう」

――5年前に本田技研からセガに移られたわけですが、そのきっかけはどんなことだったのでしょうか。

入交　大きな理由は2つあります。1つはセガを初めて訪れたとき、初のポリゴンゲーム「バーチャフォーミュラ」の試作機を鈴木裕に見せてもらったんです。「ちょっとやってみませんか」と言われて。はっきり言うと僕はそれまでゲームをバカにしていたんですよ。だけど、あれに乗ってビックリしましてね。この勢いでゲーム業界が進めばすごいポテンシャルがある、と思ったんです。それは間違っていなかった。もう1つは、中山社長（現副会長）からのお誘いです。「セガの2つの事業について、業務用は単なるゲームセンターに留まらず、もっとアトラクション性を強めた、ハイテクテーマパークに。コンシューマはさまざまなメディアを融合して、マルチメディア時代に対応していく。それを1人でやるの大変だから、手伝ってほしい」と言われた。そのビジョンは正しかったと思います。

――自動車業界からゲーム業界に移って印象深かったことはありますか。

入交　自動車業界というのはすべてが成熟していて、あらゆるものがシステマティックに動きます。だからかなり先が読めるんです。例えば、新しい車種を開発するとしても最低3年程度かかるわけですから、市場を予測するわけです。でも、そんなにズレはないんですよ。予想外に売れた、あるいは全然売れなかったとしても、プラスマイナス20%程度ですね。それがゲーム業界の場合は、この振れ幅が、大当たりすれば300%増、ダメならばゼロになることさえある。この業界に入って一番学んだのは、エンターテイメントは一生懸命やっても結果がゼロになることもありうるということですね。

――そういう業界の、特に大変な時期に新社長に就任されたわけですが、やはりコンシューマ事業の建て直しが最優先の課題ですか。

入交　ファーストプライオリティはコンシューマ事業部を世界的な規模で再構築し、マーケットシェアを取ることです。そのためにはライトユーザー、あるいはゲームをしない人達をどう取り込んでいくかがカギになってくるでしょう。しかし、アミューズメント（業務用）事業も、中期的に見ると大きな転換期にあると認識しています。セガのマーケットシェアはすでに大きいのですが、そのパイをどれだけ広げられるかがこれからの課題なんですね。家庭用のビデオゲーム技術が進歩してどんどん業務用を追い越していく時代になってきましたから、業務用のマーケットそのものは、放っておけば間違いなく縮小していくでしょう。今までどおりのアミューズメントでは、施設の集客量を伸ばしていくことは難しい。やはりこれまで足を運んでいただけなかったお客さま、ライトユーザーの方々をどう取り込んでいくのかが非常に重要なテーマだと思います。つまり、どちらの事業も、“コアユーザーのセガ”からどこまで広げていけるかということだと思ってます。また、PC分野でのパブリッシャーとしての地位をキッチリと確保したいとも考えています。

――就任のリリースによると、コンシューマ事業成功のために、アミューズメント事業との相乗効果を発揮させるとのことですが、具体案は？

入交　これは半年以内にさまざまな形で提示できると思います。後継機とのからみもあって具体的にはお話できないのですが、技術的にコンシューマとアーケード、それからPCというのは近づいてますから、今まで以上にゲームソフトでの新しい形のビジネスがやっていけるでしょう。社長が代わってセガが変わらないということでは意味がありませんから、21世紀にあるべきエンタテイメント会社への方向へセガを舵取りしていきたいと考えています。

――具体的に“セガ”をどういう方向に変えていくのか、構想があれば。

入交　一言で言えば、漠然とした表現ですが「セガをもっと面白い会社にしよう」ということですね。そのためには、1人ひとりがお客様の視

アミューズメント事業とコンシューマ事業のシナジーを発揮させて サターンの後継機でトップシェアを獲得する体制を速やかに整える

線で、ものを考えるということを強めていきたいと思ってます。

――開発に専任のプロデューサーを置くという報道がありましたが、現行の体制とどのように違うのですか。

入交　これは先ほども言ったとおり「もっとユーザーの視点で見よう」ということです。例えば現在のセガでは、どういうゲームタイトルを開発するか、というセレクションの最終決定は役員にあるわけですが、私自身も含めて役員と実際のユーザーさんの年齢は大きく離れていますから、お客様のニーズに合わせることは難しいですよね。ですから、それができる人間に、極端なことを言えば社長の権限まで委譲するつもりなんです。責任を持って、いいと思うものを作ってくださいと。

――ソフト部門の分社化（別会社にする）という報道もありましたが。

入交　今すぐにそこまではありえないのですが、組織改革を進めていく中で、プラットフォームフォルダー（ハードメーカー）としての事業部とソフトハウス、あるいはパブリッシャーとしての事業部は分けていくつもりです。この２つの事業は時として相反することもあるんですね。サードパーティから見れば、プラットフォームホルダーとしてはパートナーであるけれども、ソフト開発の部分、あるいはパブリッシャーとしてはライバルになってしまい、そこが付き合いづらい点だというのはあります。その不自然さを解消するために事業部を分けます。

――サードパーティをはじめ、さまざまな業態の会社がセガと組むメリット、魅力が高まるわけですね。

入交　１つは、ソフトハウスさんが我々と組んだ場合、そこのタイトルがたくさん売れるようにしたいし、今までにない新しいテクノロジーを使えるようにサポートする、あるいは今までにない新しい分野に進出できるチャンスを提供できると思います。まあ、「うちと組んだら儲かりまっせ」っていうことですね（笑）。

――家庭用ゲーム機というのは、パブリシティやプロモーションが非常に重要だと思いますが、この部分について何かお考えはありますか。

入交　自動車の場合でも、例えば１つの車種を開発するのに200億円ぐらいにかかるんですが、それに対してプロモーションも100億ぐらいになる。場合によっては開発費よりプロモーション費が高くなることすらあるのが、成熟したマーケットの特徴です。コンシューマもマーケットは完全に成熟していますから、マーケティングとかプロモーションのウエイトが非常に大きくなっていると考え、今後はそういう方向に行くと思います。今までのセガの姿勢とはそのへんが違ってくるでしょうね。

――'96年からはセガ・オブ・アメリカの会長職も兼任されていますが、世界市場でのセガサターン事業に対して、どのように評価しますか。

入交　日本市場では成功だったと考えています。メガドライブの時代はほとんどシェアがなかったわけですが、それがサターンは500万台も普及し、ビジネスとしても十分な利益を得ることができた。しかし、欧米のサターンビジネスは、はっきり言って立ち上がりすらしなかったんです。スタートが完全に間違ったんですね。サターンでは値段が高いので消費者がついてこないと判断して、大成功だった16ビット機用に安いブースターを作って３Ｄ表現を可能にすればいいと「32Ｘ」を作ったんです。しかし、これが失敗して、１年後にサターンを立ち上げようとしたときまでその余波が残ってしまった。コンシューマのプラットフォーム事業は出だしが大変重要だということです。

――国内のサターン事業は後継機が登場した後、どうするのでしょうか。

入交　後継機に関わる部分については本日はお話しできませんが、サターンそのものは残します。500万人のユーザーさんがいるわけですし、サポートを続ける責任がありますから、それなりのタイトルは出していきます。実際、今年だけでもサターンのソフトは120本ぐらいあって、それらのタイトルが非常にクオリティ高いんですよ。何でこんなタイトルが早く出なかったんだと思うほど（笑）。ですから、サターンのユーザーさんには、引き続きサターンで楽しんでいただきたい。我々は全力でよいものを提供していきます。

入交社長のプロフィール

1940年１月３日生まれ。東京大学工学部を卒業後、(株)本田技術研究所に入社。44歳の若さでホンダ オブ アメリカ マニュファクチュアリング・インコーポレーテッドの取締役社長となる。1990年６月に副社長としてセガに入社後、数々の役職を歴任。セガ オブ アメリカの取締役会長として辣腕を振るう一方で、今年ついにセガのトップの座を射止めた。趣味はバイク。春には友人らとツーリングの計画を練っているという。向かい風をものともせず、颯爽と走り抜ける新社長の活躍に期待したい。

入交新社長への お祝いのメッセージ

この度はおめでとうございます。１月22日に発売をしました「街」につきましても、開発・販売ともに大変なお力添えを頂き、感謝の気持ちでいっぱいです。今後とも、セガファンの皆様に、面白いゲームを提供できるようがんばりたいと思いますので、これまで同様のご支援をよろしくお願いいたします。

最後に御社のより一層のご発展をお祈り申し上げます。

株式会社チュンソフト
代表取締役　中村 光一

入交社長に深い信望を寄せる中村氏。入交社長もクリエイターに会うのが楽しいそうだ。

NEWS

STCCタイムアタックコンテスト応募締め切り2月28日に迫る!

サターン版「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」によるタイムアタックコンテストの締め切りが迫ってきた。ここでもう一度ルールを説明しよう。サターンサイドのタイムアタックモードで、初級、中級、上級の3コースを募集、各コース5ラップのトータルタイムで競う。車種はデフォルトの4車種で、カーセッティング、コントローラ、オプションの設定は自由。その走りをビデオ(VHSのみ)に録画し、右のあて先まで。締め切りは2月28日(土)(当日消印有効)。上位入賞者には、トロフィーをはじめ、STCCグッズが贈られるので、最後まで諦めずに走ろう!

録画したビデオと、住所、氏名、年齢、電話番号、ベストタイム、車種、コースを明記したものを同封の上、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「STCCタイムアタックコンテスト」係まで。ビデオは返却しません。

NEWS

新宿JPに大型アトラクション誕生!その名も「激流～ワイルドリバー～」

2月27日、東京・新宿ジョイポリスに新アトラクション「激流～ワイルドリバー～」が登場。大型ボートに乗ってCGで再現されたジャングルや、高低差1,000メートルの滝など自然の猛威を体感するシミュレーションライドタイプのアトラクションだ。3月21日～4月12日までキャンペーンを実施する。

プレイ時間は約4分、料金700円。キャンペーン期間中は特賞で各種旅行など豪華プレゼントも。

岩垂さんのサイン会は大盛況

「グランディア」のアレンジアルバム『Vent』の発売を記念して2月6日、東京・アニメイト池袋店で、音楽制作を担当した岩垂徳行さんのサイン会が開催された。当日来場した岩垂ファンは102人。ファンからの質問や握手などにも気さくに応え終始アットホームな雰囲気だった。

東京ディズニーランドの「ディスコ・トライアウト」も作曲。そちらも聴いてみよう。

PRESENT

シリーズのすべてを網羅した究極のアイテム「スーパーリアル麻雀」トレカに登場!!

1パック10枚入りで330円(税込)。スペシャルカードを9枚全部集めたいよね。

2月21日に発売の「スーパーリアル麻雀トレーディングカード」。目玉は、田中良、もりやまゆうじなど、人気作家9名による描き下ろしスペシャルカード9枚だ。ファン必須となりそうなこのカード、1BOX(15パック入)を読者2名様にプレゼント。「トレカ」係と書いて欄外あて先に応募しよう。

PRESENT

「くのいち捕物帖」の感想を書いて今井由香ちゃんのサインを手に入れろ!

「くのいち捕物帖」を買ったサタマガ読者に、CRIから特別プレゼント。今井由香のサイン色紙とポスターをセットで3名様に!

ソフトパッケージのココをハガキに貼ってね

「くのいち捕物帖」のパッケージ外帯の写真の部分を切り抜いてハガキに貼り(これがないものは無効)、名前、住所、電話番号、年齢、職業、それにソフトをプレイした感想や意見をしっかりと書いて、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「くのいちのサインほしい」係まで(締め切りは3月5日当日消印有効)。

NEWS

「街」の長坂秀佳氏が初監督!テレビドラマ「透明少女エア」

「街」で原作・脚本・監督を担当した長坂秀佳氏が初監督を務める、テレビドラマ「透明少女エア」。ストーリーが、「街」とどう関わるのか注目だ。今度はテレビへZAPPING!

平成10年2月21日スタート
毎週土曜日 深夜0:40～1:10(テレビ朝日系列)、全6回
原案・監修・脚本・演出/長坂秀佳、出演/海真澄、堀江慶、仲間由紀恵、松本一郎ほか

ゲーム中に何度か登場した「透明な少女」は、実は彼女? 「街2」とのつながりも気になるね。

Stay Together
DA PUMP
エイベックス/1,020円

発売中

歌とダンスに定評のあるDA PUMPが3枚目のシングルを発売した。今回はスローテンポなラップを力強い歌声で歌うセミバラードだ。

Zillion SONIC
EMERALD
ワーナーミュージック・ジャパン/1,020円

2・25発売

インディーズを経て結成した実力派ユニット。重厚な歌声とアップテンポな曲調が印象的。彼らの色を鮮烈に感じさせるデビュー曲だ。

Suger Cubee
朝倉ゆかり
キティエンタープライズ/2,243円

発売中

テレビ東京系アニメ「バトルアスリーテス大運動会」の主題歌でデビューを果たした、彼女の1stミニアルバム。かわいい歌声と魅力が溢れる1枚。

G-DARIUS 未・来・完・了
ZUNTATA
ZUNTATAレコード/2,550円

発売中

アーケードで人気稼働中の3Dシューティングゲーム「G-DARIUS」のアレンジサントラ。神秘的な楽曲がさらにバリエーションに富んだ内容で構成。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.7 LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月5日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

●タレント

篠原直美

――デビュー前は、どんなことをして過ごしていたのですか？
篠原　結構、趣味も多くて、いろいろやりましたね。例えば、出身が雪国なので、冬になると一面が氷じゃないですか。だから、小さい頃からフィギュアスケートをやっていたんです。今は東京なんでできないですけどね。それに私、6人兄弟の長女なんです。対戦型のテレビゲームなんかも兄弟で夢中になってやってました、「マリオカート」とか。ゲームセンターでも「ぷよぷよ」や他のレースゲーム、要するに、対戦型のゲームが好きなんですね。でも、今はあまり遊ぶ機会がなくて残念ですね。
――CDも出ますけど、歌は好きですか？
篠原　はい。でもホントは弾くほうが得意なんです(笑)。カラオケもあまり行かないし。地元ではアコースティックギターやエレクトーンなど楽器もよく弾いていたんです。でも、今度のCDは作詞が秋元康さんで、作曲は後藤次利さん。私自身がホントに楽しみなくらいで……。かわいい曲だから、みんなに聴いてもらいたいな。
――デビューして半年、率直な感想は？
篠原　ちょうど昨年の夏に、ハウス食品「こうばしコーン」のCMでデビューしたんですが、あのCMのボーイッシュなイメージがあるのか、ファンの方は女の子が多いみたいですね(笑)。それと、最近はずっとグラビアの仕事が続いていて、年末には写真集も出したんです。そう言えば、写真集って、ストーリーがあるから面白いですよね。ただもともと女優の仕事に憧れていたのもあって、映画の仕事はすごく楽しかったですね。高校も卒業しますし、これからCD、ドラマと新しいことに挑戦していきたいですね！

写真集ってドラマがあっていいですね

Naomi Shinohara

●プロフィール
岩手県出身で、'80年1月3日生まれの18歳。都内私立高校に通う高校3年生だ。趣味はエレクトーン、フィギュアスケート、バレーボールなどで、特技は料理、ギターやダンスと実に多彩。第8回ヤングジャンプ全国女子高生制服コレクション 準グランプリの受賞をきっかけに、昨年7月にハウス食品「こうばしコーン」のCMでデビュー。以来、各種雑誌のグラビアや映画で活躍し、11月にはファースト写真集「NOW」(撮影：渡辺達生)を発売。そして'98年丸石自転車「amber」のキャンペーンキャラクターとして、3月15日発売のCMソング「amber」(ワーナーミュージック・ジャパン)でCDデビューも決定。ドラマ出演も決まっている彼女の今後に注目!!

VOL.11
Today's Target of SATURN USERS

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

こんなにいいソフトがあんまり売れないねぇなんて、ため息の出るものもあるけど、入交新社長には、そのへんへのテコ入れを期待したいね。今週は「ウィンターヒート」が白熱!

1位 NEW SOFT ウィンターヒート

セガ/'98年2月5日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 3万1064本

推定累計本数 3万1064本

長野五輪の盛り上がっているなか、全11種目の冬季競技を楽しめる作品が登場!! 世界新記録を目指そう!

2位 前回3位 AZEL-パンツァードラグーンRPG-

セガ/'98年1月29日発売/6,800円(4枚組)/RPG(マルコン対応)

推定週間販売本数 1万6446本

推定累計本数 7万4913本

ドラゴンの成長の仕方は、使用したタイプや攻撃方法によって変化する。前もって育て方を決めておこう。

3位 前回1位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル/'98年1月22日発売/7,500円(2枚組)/恋愛SLG

推定週間販売本数 9787本

推定累計本数 21万9113本

女の子へ会いにいく手段は実にさまざま。所要時間、費用、行動力を考慮に入れ、ベストの選択をしよう。

4位 前回5位 グランディア

ゲーム アーツ・ESP/'97年12月18日発売/7,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 6278本

推定累計本数 41万4616本

ボス戦では敵のIPを減らすのが基本。「天空剣」などIP攻撃力の高い技を主軸に。

5位 前回4位 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2

セガ/'97年11月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 6214本

推定累計本数 43万5756本

エディット選手のポジション選びは悩み所。逸材の少ないキーパーが狙い目かな?

6位 前回2位 街

チュンソフト/'98年1月22日発売/5,800円(2枚組)/サウンドノベル

推定週間販売本数 5807本

推定累計本数 6万6880本

「しおり」は確かに便利だけど、管理は難しい。本当に重要な場面でのみ使おう。

7位 前回6位 ガンブレイズS

キッド/'98年1月29日発売/6,800円/RPG(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 4822本

推定累計本数 2万3038本

世界観は重厚で、システムはオーソドックス。誰でもすんなり入っていけるぞ。

8位 前回7位 放課後恋愛クラブ~恋のエチュード~

キッド/'98年1月15日発売/6,300円(2枚組)、6,800円(2枚組、初回限定版)/恋愛SLG(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 4635本

推定累計本数 6万5651本

女の子の心情が載っている「恋愛ノート」。中には選択肢のヒントになる内容も。

9位 前回16位 バイオ ハザード

カプコン/'97年7月25日発売/4,800円/ETC

推定週間販売本数 3424本

推定累計本数 21万7316本

PSでは「2」が発売され、売り上げも好調な様子。SS版の発売が待ち遠しいね。

10位 前回10位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ/'97年12月4日発売/7,800円(3枚組)/ADV(18歳以上推奨、マウス対応)

推定週間販売本数 3170本

推定累計本数 21万6199本

今回はP195で裏技を紹介!! ゲームの売り上げのほうも、息の長い1本になりそう。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	8位	金田一少年の事件簿~星見島 悲しみの復讐鬼~ ハドソン/'98年1月15日発売/5,800円/ADV	2935本	4万0764本
12位	9位	仙窟活龍大戦カオスシード ネバーランド カンパニー/'98年1月29日発売/6,800円(初回限定版2枚組)/SLG	2902本	1万4580本
13位	11位	X-MEN VS. STREET FIGHTER カプコン/'97年11月27日発売/7,800円(4メガRAM同梱)/格闘ACT	2339本	24万8551本
14位	15位	ファーランドサーガ テイジイエル/'98年1月29日発売/6,800円/S・RPG	2301本	9611本
15位	20位	デビルサマナー ソウルハッカーズ アトラス/'97年11月13日発売/6,800円(2枚組)/RPG	2224本	31万0535本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月2日~2月8日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノロ・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

入交新社長が会見で「AMとCSの相乗効果は半年内には見せられる」と語っていたけど、これってアーケード最新作の移植に朗報ってことかな? 注目作の移植決定には今後要注目だぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	Dの食卓2	ワープ 機種未定	167
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	154
3	7	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	135
4	5	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	123
5	4	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	104
6	2	幕末浪漫月華の剣士	SNK ビデオゲーム	94
7	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	79
8	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	75
9	8	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	69
10	9	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	63
11	21	ブレスオブファイアシリーズ	カプコン プレイステーション他	58
12	13	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	57
13	14	ストリートファイターⅢ	カプコン ビデオゲーム	53
14	18	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	51
15	10	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	50
16	19	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン他	49
17	15	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	47
18	22	Pia♡キャロットへようこそ!!2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	44
19	17	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	39
20	12	ストリートファイターⅢ 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	38

22 アームドポリスバトライダー

実現度 ?%

SHTで初のチーム制導入など意欲的な作品。「ガレッガ」は移植されたけど今回は…?

29 ファイティングバイパーズ2

実現度 ?%

今春に稼動を控え、心待ちにしている人も多いかな? 少し気が早いけど移植も期待!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

来週号ではAOUショーの速報をお伝えできるはずだけど、もうすぐここのランキングも大幅に新作ソフトと新旧交代するだろう。セガのMODEL3の大物トリオは、やっぱ見逃せないよね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3 tb	セガ	37848
2	2	鉄拳3	ナムコ	11716
3	3	バーチャストライカー2	セガ	9750
4	4	幕末浪漫月華の剣士	SNK	6220
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	4591
6	7	闘魂烈伝3	ナムコ	4517
7	6	侍魂	SNK	4435
8	8	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	3250
9	11	ゲットバス	セガ	3250
10	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3238
11	10	スカッドレースPLUS	セガ	3151
12	9	ストリートファイターⅢ 2nd Impact Giant Attack	カプコン	2625
13	14	ファイナルハロン	ナムコ	1901
14	20	私立ジャスティス学園	カプコン	1854
15	15	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	1848

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

ストリートファイターEX2

カプコン/稼働時期未定/対戦格闘

「ストEX」の新作情報入手!!

あの「ストリートファイターEX」の続編がついに発表!! 前作はポリゴンをあくまで「演出」として使用し、「スーパーキャンセル」など奥の深いシステムで好評を得た。現時点で詳細は不明だが、ブランカやバルログなど懐かしい面々も参戦し、闘いはますます熱くなりそうだぞ。

? リアルバウト餓狼伝説スペシャル2

今回は独自要素のラインシステムがさらに進化する予定だとか。

? タイムクライシス2

銃SHTには珍しく敵の攻撃をかわせるのが特徴。今度も熱い!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP 30

期待の新作

急速に「サクラ2」に肉薄してきている「エヴァ 鋼鉄のガールフレンド」。サターンユーザーはいち早く遊べるのがうれしいね。春は注目作品が目白押し。みんなはどれを遊ぶ？

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／6,800円（3枚組）／ドラマチックアドベンチャー

447 POINTS

開発進行度 ?%

次号は最新情報大特集!!

2月25日に発売のせまったOVA第二幕。もう予約はしたかな？ 広がる「サクラ大戦」の世界をチェックすれば、プレイの楽しさが倍増すること間違いなし!! 次号大特集も必見！

2位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／3月19日発売予定／6,800円（2枚組）／ADV

423 POINTS

開発進行度 ?%

快適度200%アップ?

着々と開発が進むなか、ROMに触れて最も感心するのがレスポンスのよさ。この点はパソコン版をプレイした人は感動するはず。徐々に明らかになってくるストーリーはP20へ！

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／SLG

313 POINTS

開発進行度 85%

完成間近!?

発売日も決定し、開発は大詰め段階に。気になる最新情報はP18 からの特報でバッチリお届けしているぞ!! 「F」同様ボリューム満点の最新作を早く体験したいね！

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

5位 前回5位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／4月16日発売予定／5,800円（通常版）・7,800円（4メガRAM同梱版）／対戦格闘（4メガRAM必須）

279 POINTS

開発進行度 80%

完全移植！

4メガ拡張RAMを使用したアーケードからの移植はファン納得のデキだろう。サターン版に加わるというオリジナル要素は？P32からの特報で！

20位 前回22位 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガ／今春発売予定／4,800円／S・RPG

121 POINTS

開発進行度 ?%

新たなモンスターも登場！

「シナリオ2」の物語は「シナリオ1」の軌跡と交差する。新たなモンスターの登場など、また違った魅力を堪能できるぞ！ 特報はP38から。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	EVE The Lost One	イマディオ／3月12日	296
5	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／4月16日	279
6	9	慟哭 そして…	データイースト／2月26日	264
7	8	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	231
8	6	バーニング レンジャー	セガ／2月26日	230
9	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／3月26日	227
10	10	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	197
11	7	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／4月9日	193
12	23	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／3月12日	179
13	14	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	178
14	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月26日	156
15	12	GUNGRIFFONII	ゲーム アーツ／4月23日	148
16	17	ポケットファイター	カプコン／8月予定	142
17	19	スレイヤーズ ろいやる2（仮）	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	134
18	13	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	132
19	20	バロック	スティング／5月14日	124
20	22	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／今春予定	121
21	24	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	119
22	21	ドラゴン・フォースII－神去りし大地に－	セガ／3月予定	112
23	26	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	111
24	25	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／4月2日	108
25	17	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン／2月26日	97
26	32	魔導物語	コンパイル／発売日未定	96
27	30	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／2月26日	91
28	27	ダービースタリオン（仮）	アスキー／発売日未定	90
28	28	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／初夏予定	90
30	16	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	メサイヤ／2月26日	89

OTHER CHECK! COMING SOON!!

11 機動戦士ガンダム～ギレンの野望～

一年戦争の行方を決めるのは自分自身。情報満載の特報はP44に。

27 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

6日後、本作の作り込みにテレビの前で驚くはず。速報はP125へ！

※ 上のデータのポイントは2月13・20日合併号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.88

ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週はセガのチームアンドロメダ渾身の一作「AZEL-パンツァードラグーンRPG-」が見事初登場1位を獲得。注目だ！

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今週の締め切りは2月26日当日消印有効です）

↓オッズ表サターンA 2月20日現在発売済みサターンソフト総本数：904本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	AZEL-パンツァードラグーンRPG-	RPG	9.7187
2	1	グランディア	RPG	9.6912
3	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.6136
4	3	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5657
5	4	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.5431
6	新	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	9.5263
7	7	街	NOV	9.5148
8	6	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.5034
9	5	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4857
10	9	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4631
11	8	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4533
12	10	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4415
13	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4347
14	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.386
15	13	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3809
16	14	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.3684
17	15	シルエット ミラージュ	ACT	9.3536
18	16	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3187
19	17	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.2932
20	19	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2918
21	18	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2848
22	20	ポリスノーツ	ADV	9.2732
23	21	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2574
24	22	バーチャファイター2	ACT	9.245
25	23	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2354
26	31	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2281
27	24	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2267
28	25	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.22
29	27	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.219
30	28	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2052
31	30	だいな♥あいらん	ADV	9.19
32	32	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1866
33	26	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.1777
34	29	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1739
35	33	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.171
36	34	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1661
37	35	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.15
38	36	悠久幻想曲	RPG	9.1479
39	37	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1258
40	38	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1244
41	39	レイヤーセクション	SHT	9.1175
42	41	NHL'97	SPT	9.1
43	42	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0911
44	新	ソロ・クライシス	SLG	9.0909
45	43	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9.086
46	44	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0448
47	46	花組対戦コラムス	PUZ	9.0291
48	45	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0164
49	48	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0092
50	51	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0027
51	50	バーチャファイター	ACT	9.0025
52	49	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	9.0022
53	40	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	9.0
54	47	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0
55	52	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9734
56	55	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9655
57	53	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9637
58	54	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9636
59	56	エターナルメロディ	SLG	8.9612
60	58	ソニックジャム	ACT	8.9598
61	60	バーチャコップ	SHT	8.9558
62	61	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9556
63	62	プリンセスメーカー2	SLG	8.9526
64	59	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9493
65	64	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9492
66	68	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.9444
67	65	タクティクス オウガ	RPG	8.9328
68	57	BULK SLASH	SHT	8.9315
69	66	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.931
70	67	ダライアス外伝	SHT	8.9246
71	63	マリカ～真実の世界～	RPG	8.921
72	69	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9097
73	71	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9032
74	72	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8884
75	73	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8809
76	75	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8644
77	76	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.8617
78	77	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8574
79	74	バイオハザード	ADV	8.8566
80	78	戦国ブレード	SHT	8.843
81	82	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8365
82	79	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8353
83	70	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8333
84	80	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8327
85	81	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8249
86	85	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7777
87	86	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7724
88	87	パンツァードラグーン	SHT	8.7703
89	89	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7678
90	90	三國志V	SLG	8.7582
91	94	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7575
92	100	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7567
93	96	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7562
94	92	バーチャコップ2	SHT	8.7541
95	99	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.7534
96	93	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7518
97	97	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7462
98	91	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7459
99	98	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
100	83	大航海時代II	SLG+RPG	8.7333
101	101	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7218
102	102	古伝降霊術 百物語	ETC	8.7142
103	104	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7142
104	88	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7111
105	103	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.707
106	84	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7051
107	119	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7027
108	105	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7012
109	106	信長の野望・天翔記	SLG	8.6971
110	109	ソビエトストライク	SHT	8.6923
111	107	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6917
112	126	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.6865
113	111	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.6842
114	112	ハイパーデュエル	SHT	8.6842
115	128	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.6818
116	108	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6778
117	113	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6773
118	110	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.6756
119	114	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6736
120	116	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6728
121	115	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6696
122	122	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
123	118	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6579
124	95	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.6545
125	120	ストライカーズ1945	SHT	8.6538
126	121	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
127	123	メタルブラック	SHT	8.6326
128	124	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6326
129	117	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6309
130	125	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6291
131	129	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6202
132	130	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6192
133	132	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
134	131	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6105
135	127	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6104
136	135	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6086
137	134	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6076
138	136	デイトナUSA	RAC	8.6059
139	138	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6038
140	137	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.6027
141	新	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.6
142	139	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.5974
143	133	COTTOn2	SHT	8.5964
144	140	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.591
145	141	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5862
146	143	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5714
147	142	ドラゴンフォース	SLG	8.5702
148	161	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.5609
149	144	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.557
150	145	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5567
151	148	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.5508
152	146	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5485
153	147	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.54
154	150	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.533
155	153	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5284
156	152	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5242
157	151	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.522
158	154	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5
159	155	アンジェリークSpecial	SLG	8.5
160	156	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4893
161	157	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4866
162	165	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.4827
163	158	BATSUGUN	SHT	8.474
164	160	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4695
165	159	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4671
166	163	ストリートファイターZERO	ACT	8.4491
167	149	太平洋の嵐 疾風の轍轆〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4489
168	168	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4471
169	新	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8.4444
170	166	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
171	167	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.439
172	162	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.4367
173	169	エネミー・ゼロ	MOV	8.4342
174	176	DX人生ゲームII	TAB	8.4318
175	170	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4317
176	172	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
177	184	THE UNSOLVED（ジアンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4285
178	214	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.4285
179	171	紫炎龍	SHT	8.421
180	174	デカスリート	SPT	8.4179
181	175	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4143
182	177	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.411
183	179	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4076
184	178	ディスクワールド	ADV	8.4074
185	180	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4062
186	181	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3987
187	182	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3971
188	183	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
189	186	メタルファイター MIKU	ADV	8.3878
190	187	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3877
191	188	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3857
192	173	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3773
193	185	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3684
194	189	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
195	190	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3666
196	191	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3664
197	199	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.3636
198	192	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3583
199	193	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3466
200	203	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.3396
201	194	パズルボブル3	PUZ	8.3384
202	195	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.3266
203	196	グレイテストナイン'96	SPT	8.3157
204	211	サウンドノベルツクール2	ETC	8.3125
205	200	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.3114
206	197	パズルボブル2X	PUZ	8.3035
207	198	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.303
208	213	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3023

オッズ表サターンA寸評

完成度に高い評価「AZEL」「カオスシード」話題の2作品、見事に上位進出!!

年末の話題作群が上位陣を占めていた最近のランキングだが、今週は初登場の「AZEL」が僅差で「グランディア」をかわし1位を獲得。「カオスシード」も高オッズで6位入賞だ。だが、各ソフトに差は少なく今後の首位争いは混沌としそう。次号も見逃せない！

2位との差は0.0275の「AZEL」。首位争いは次が正念場？

1位をとってもおかしくない高オッズの「カオスシード」。

【ソノしーでぃー！】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　今週のサタマガ、ムチャクチャ高いと思ったら増刊号扱いでソノCDがついてるっすぅー！　これならお得っスよ、マヂで」「おう、ハチよ、ベタベタな宣伝文句はベターやで」「……………………………おおおおぉぉ、オヤジギャグ一丁っ！」「ちっ、で、ハチよ。製品版のバーニングレンジャーは、とにかくクリア後のジェネレートによるマップ変化がマジで驚き。あんなに変わるんかいってぐらいよ。久々にアクションにハマりたいヤツァ買いやでっ！」「サンプル版をクリアして、もうほとんどの人を救助しちゃった隊長も、ちゃんと買うんですよね、もちろん」「…お、おうよっ！」「ふーん（笑）」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
209	202	スナッチャー	ADV	8.2988
210	201	AMOK	SHT	8.2941
211	212	提督の決断Ⅲ	SLG	8.2857
212	204	桃太郎道中記	TAB	8.2788
213	208	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
214	209	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
215	210	WORMS	SLG	8.2666
216	207	重装機兵レイノス2	ACT	8.2598
217	205	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.2538
218	164	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.25
219	222	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.25
220	216	三國志英傑伝	SLG	8.2439
221	226	怪盗セイント・テール	ADV	8.2428
222	218	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.2424
223	219	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2423
224	215	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2396
225	206	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2391
226	217	Wizards' Harmony	SLG	8.2367
227	220	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2307
228	221	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2307
229	325	大江戸ルネッサンス	SLG	8.2272
230	223	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
231	224	機動戦士ガンダム	SHT	8.2183
232	225	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2179
233	227	マジカルドロップ2	PUZ	8.2068
234	228	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.1895
235	229	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1851
236	230	ブラストウインド	SHT	8.1833
237	231	Tactics Formula	TAB	8.1818
238	237	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1818
239	232	ガンバード	SHT	8.1745
240	233	ファンタステップ	ADV	8.1666
241	234	バブルシンフォニー	ACT	8.1666
242	241	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1607
243	238	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（通常版／拡張RAM同梱版）	ACT	8.16
244	239	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
245	243	バップ・ブリーダー	SLG	8.1585
246	236	サターンボンバーマン	ACT	8.15
247	244	将棋まつり	TAB	8.1445
248	258	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1428
249	245	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
250	247	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1389
251	248	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.1374
252	242	ラストブロンクス	ACT	8.1372
253	249	アースワームジム2	ACT	8.1363
254	250	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1363
255	251	LULU	ETC	8.1343
256	252	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1307
257	253	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.125
258	261	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体／拡張RAM同梱版）	ACT	8.1228
259	254	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1086
260	255	2度あることはサンドアール	ETC	8.1056
261	256	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
262	257	ダイナマイト刑事	ACT	8.1018
263	259	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.098
264	260	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	8.0916
265	246	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.0909
266	263	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0882
267	264	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0859
268	240	センチメンタルグラフティ	SLG	8.0789
269	265	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0783
270	266	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
271	268	南方珀堂登場	ADV	8.0588
272	262	SONIC R	RAC	8.0566
273	269	MYST	ADV	8.0545
274	270	ブラック ドーン	SHT	8.0526
275	267	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.052
276	273	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0306
277	274	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.0
278	277	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0
279	276	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9961
280	275	プロ麻雀 極S	TAB	7.9895
281	235	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－（18歳以上推奨）	SLG	7.9893
282	278	F-1 Live Information	RAC	7.9793
283	280	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
284	281	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
285	272	大運動会	SLG	7.9645
286	292	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9642
287	282	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
288	284	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9618
289	279	ダークセイバー	A•RPG	7.9609
290	285	バーチャル競艇	SPT	7.9565
291	271	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.9555
292	286	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
293	287	冒険活劇モノモノ	RPG	7.9545
294	283	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.9397
295	288	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9384
296	289	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.936
297	290	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	7.9302
298	293	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
299	294	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.913
300	295	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.909
301	297	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8955
302	296	バトルバ	RAC	7.8827
303	298	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
304	299	The Tower	SLG	7.8633
305	300	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8611
306	301	皇龍三國演義	SLG	7.8571
307	302	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
308	303	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8437
309	306	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8333
310	304	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.8301
311	333	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	SLG	7.8163
312	309	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8143
313	305	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
314	308	提督の決断Ⅱ	SLG	7.8095
315	307	ウイニングポスト2	SLG	7.8055
316	310	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
317	311	三國志Ⅳ	SLG	7.8026
318	313	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7894
319	314	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7629

◎新着本命馬紹介1 堂々の初登場1位。驚異のムービー映像と壮大なシナリオは必見だ！

1着 NEW SOFT **AZEL －パンツァードラグーンRPG－**

セガ／'98・1・29
6,800円（4枚組、マルコン対応）／RPG

全投票平均点 **9.7187**

本誌の平均点 **9.0**

壮大な叙事詩を読み解くように、じっくりプレイしました。たくましく成長していくドラゴンを頼もしく感じる反面、旅の終わりがドラゴンとの別れでもあることが辛くて……ラストは本当、涙の雨アラレでした。本作品だけでも超一級品のRPGですが、「Ⅰ」「Ⅱ」をプレイすれば、その世界観を何倍も楽しめるでしょう。戦闘システムは、シューティングの面白さとターン制をうまくミックスさせているのも◎。まず負けることもないし。フィールドやマップ移動の時も、大空をドラゴンで自由に飛び回る醍醐味が十分味わえます。「感動」に飢えている人に、ぜひプレイしてもらいたいゲームです。（大阪府・松本厚子・39歳）まるで、映画を見ていると感じてしまうほどのムービーの長さに驚かされた。決まった場所でないとセーブができないのはどうかと思うが、バランスは悪くないし、その戦闘シーンもすごすぎるので許してしまえるかな。でも、このソフトをプレイする前に、「Ⅰ」と「Ⅱ」は、ぜひやっておいたほうがいいだろう。（埼玉県・松井博信・20歳）「パンツァー」シリーズ独特の世界観が、キチンと受け継がれている。CD4枚組はダテではなく、膨大な量のムービーは圧巻の一言。戦闘システムに取り入れられた「位置取り」は、戦闘機によるドッグファイトのような緊張感が得られ、飽きがこない。が、その位置取りの際、方向キーを右に押すと左に、左に押すと右に回転するのは感覚的に慣れないといけないのが唯一のマイナス評価。（埼玉県・叶井賢一・26歳）超大作というわりに、あっという間に終わってしまった。「ツヴァイ」の時のようなオマケはあるが、そのために短いのではと思ってしまう。ディスク4枚の意味が感じられなかった。（埼玉県・河野誠・22歳）今までにない戦闘が、じつに良かった。でもタイプセレクトはやりにくかった。（東京都・友金真之・13歳）まず、オープニングデモは圧巻。シナリオもそうだが、描き込まれたCGがこの世界観にどっぷり浸らせてくれる。登場人物は少ないが、会話の内容が詰まっており、まったく不足を感じなかった。クレイメン役の伊武さん（デスラー総統で有名）が、なかなかハマっていて◎。（東京都・高山裕史・25歳）RPGになっても、やっぱり「パンツァードラグーン」。シューティングの時もそうだったが、今回も時間を忘れて遊んでしまう。（北海道・堀貴雄・23歳）膨大なCGの量に圧倒。パンツァーシリーズの良さを詰め込んだRPG。シューティングが苦手な人でも楽しめる。（東京都・井狩誠児・20歳）もう最高！ 世界観、戦闘システム、雰囲気、シナリオなど、そのすべてが素晴らしいの一言。今までやったRPGの中でも一、二を争うデキだった。ストーリー展開が早く、どんどん物語に引き込まれていったが、早すぎて、ちょっと寂しくもあった。また、ムービーはトゥルーモーションでやってほしかった。しかし完成度は高く、これで完結するのは惜しい気がする。続編や外伝として、また、ぜひやりたい作品である。（神奈川県・越近建・21歳）CD4枚組という超大作だが、そのほとんどがムービーに費やされていて、とりあえずエンディングを目指すならばプレイ時間は、かなり短い。しかし、成長してから行ける場所など、クリアしてからさらに遊べる要素が数多くあり、末永くプレイしたいと思わせる作品ではある。個人的には「グランディア」よりも楽しめ、心に残る作品だと感じた。ぜひ、シリーズ「Ⅰ」「Ⅱ」をプレイしてからエンディングを見てほしい。より大きく、深い感動を味わえる。（山形県・原優・24歳）「いま一歩」というのが多いセガのRPGだけど、この作品は違う。ストーリー主導型だけれど、最後まで飽きさせることのない戦闘だし、しっかりと作り込まれた世界観は、シリーズのファンの期待を裏切らない。前作2作がシューティングという違うジャンルだったのに、まったく違和感なく遊べた。（兵庫県・岡崎衛・26歳）

◎新着本命馬紹介2 こちらも中毒プレイヤー続出の高い評価。試す価値大だぞ。

6着 NEW SOFT **仙窟活龍大戦 カオスシード**

ネバーランドカンパニー／'98・1・29
6,800円（初回限定版は2枚組）／SLG

全投票平均点 **9.5263**

本誌の平均点 **8.0**

戦闘がアクションRPG、それ以外がSLGといった感じ。そのSLGの部分がとても斬新かつ、独創的なため、最初は覚えることが多くて、難しく感じてしまう。でも、これは「新しいゲーム」の宿命のようなもの。一度、覚えてしまえば、自由にダンジョンを設計できるし、自分の力で発展していくダンジョンを見るのは、とても楽しい。難点があるとすれば、戦闘部分。操作性は良いが、仙術（魔法）がハデすぎて、自分のキャラクター、敵キャラクターともに見えなくなる時がある。（埼玉県・清水大介・21歳）最初の難しいイメージ通り、実際も難しいと感じた。でも、懇切丁寧なヘルプ機能や、レクチャー用のシナリオもあったため、すぐに慣れてしまった。肝心のゲーム性も、かなりイイカンジでズルズルとプレイし続けてしまう、強い中毒性がある。多少でもゲームの腕に自信のある人になら、手放しでススめられる逸品。（新潟県・三村旬・18歳）何をすればいいのか最初は混乱するが、プレイしていくうちにだんだんわかってくる。キャラクターが少し小さい気もするけど、顔グラフィックが出るのがフォローになっている。仙窟中で起きるイベントもいろいろあって、すごくハマれる。よくしゃべる点も◯。（京都府・橋本光治・16歳）オープニングムービーもキレイだが、中味にこだわりのある良作である。システムを理解するまでに時間がかかったものの、わかるとこれがまた良いのである。ヘルプのムービーや解説も、忘れた時の強い味方になってくれる。ロード時間も短く、ロード中のグラフィックも種類がいくつかあるなど、細かい部分までよくできている。ESPブランドの作品は、ハズレがない。長く遊べる1本である。（秋田県・日下部勝・22歳）とっつきにくいが、とても面白い。システムが斬新で複雑なぶん、懇切丁寧なレクチャーとヘルプ機能がうれしい（反面、取説はわかりにくいが）。様々な役割を持つ部屋の作成と強化、エネルギーと仙丹の分配、仙獣とトラップの運用、風水による気の流れなど、何をするにも頭を使うだけに手応えがあり、思い通りにできた時の喜びもひとしおだ。ただ、部屋を作る時にも情報画面を見られると、なお良かった。また、せっかくの中華調なのに、名前に使える漢字が少ないのは残念。（大阪府・増田哲志・28歳）確かに複雑なゲームだが、それが面白さに必要不可欠であるうえに、レクチャーやヘルプでわかりやすくしようという努力を十分に行っているので減点材料にはならない。となると、このシステムの素晴らしさが浮かび上がってくる。SFC版と比べても程良く難度が下がり、遊びやすくなっている。特にシナリオは、SFC版で「死ぬほど苦労」した人も必見。パッドとの相性の悪さ（中攻撃が出しづらい）が唯一の問題か？（埼玉県・若松朋久・21歳）いやあ、ハマりました。これは本当に面白い。こんなに複雑なシステムなのに、親切な設計で簡単に入っていける。これはすごいことだと思う。（埼玉県・蟹川俊介・16歳）ちょっと、とっつきにくい感じはするが、操作性、中毒性ともバツグンの作品である。（茨城県・堀井誠人・25歳）

【次号サタマガッグラーンプリッ！】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょー!!!　次号はいよいよ、年末に募集したサタマガグランプリの発表デスねー！」「うむ、ハチよ。来たで、来たで。応募総数なんと1万8千オーバー。セガサターン3年目の頂点を決める一大イベント！　ワシはもう結果を知ってるけど、ククク……。栄光の豪華なトロフィーを持ってくのは、どこの誰かっ⁉　これはもう見逃せないぜよ」「今年も、じつは前後編でお届けなんスよね」「〇〇〇A大賞なんてぶっとばせっ！　次号見逃すないっ!!」「見るダス」

○新着対抗馬紹介 地味で目立たなくてもいいソフトはあるぞ。対抗5本だ。

44着 NEW SOFT ソロ・クライシス

クインテット／'98・1・22
5,800円／SLG

全投票平均点	9.0909
本誌の平均点	7.33

「ポピュラス」とタクティカルシミュレーションとの融合みたいな感じで面白い。敵の強さもバランスもよく、作戦を立てて行動をとってくるので、プレイヤーもちゃんと考えて人間を動かさなければならない。この辺は、シミュレーション好きにはたまらない要素だろう。しかし、もう少しストーリー性というか、（ミッションの間などに）ドラマがあれば良かったと思う。（福岡県・清水智洋・23歳）長年、エニックスの屋台骨を支えてきたクインテットだけあって、非常に安定感のあるソフトに仕上がっています。見た目のハデさはないものの、表裏一体のステージは新鮮。しっかり頭を使わせてくれる、サターンらしい佳作です。（神奈川県・小松田英和・19歳）使うことのできる「奇跡」が少なかった。もっと、お遊び的な部分があっても良かったのではないだろうか？それ以外には不満に思う部分はない。（静岡県・鈴木秀洋）今ひとつ盛り上がりに欠ける。ステージクリア時にナレーションが入るとか、キャラクター同士の会話があるとかすれば、もっと感情移入できたと思う。（青森県・関川展行・27歳）

141着 NEW SOFT 水滸伝～天導一〇八星～

光栄／'97・12・18
7,800円／SLG

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	7.0

光栄の香りをプンプンさせた、相変わらず濃～い内容の歴史シミュレーションだ。どちらかというと、要塞作りがゲームの中心となっているかな。今回は、シナリオが良くできていると思う。水滸伝の世界が舞台になっているのだけど、原作に忠実で、様々なエピソードがイベントとして登場してくる。有名な事柄から、そうでないものまで実に多彩なので、マニアはもちろんのこと、水滸伝初心者でも純粋にストーリーを楽しむことができるだろう。きっちり描き込まれたキャラクターグラフィックも○。チマチマと動きまわる、膨大な数のキャラクターもかわいい。（長野県・細見賢・22歳）

169着 NEW SOFT テクストート・ルド～アルカナ戦記～

パイ／'97・12・18
6,800円／SLG

全投票平均点	8.4444
本誌の平均点	7.0

今、流行のトレーディングカード系のソフトかと思ったら、違ったようだ。カードバトルを採用した、すごろくゲームである。このゲーム一番のオススメは、最大4人の人間同士の対戦ができること！　とっつきが悪く、友達が興味を持ってくれるまでは辛抱しなきゃならないけど、ハマってくれればこっちのもの。かなり白熱した対戦を楽しむことができる。システムもよくできているし、単純かつ奥深い内容は末永く遊ぶことができる。デキの良さといい、とっつきの悪さといい海外の思考型ボードゲームを連想させる。せめて、もう少しハデだったらよかったのに。（愛知県・内山恵一・28歳）

493着 NEW SOFT 卒業アルバム

小学館プロダクション／'98・1・15
3,800円／ETC

全投票平均点	6.8571
本誌の平均点	―

「卒業」シリーズが好きな人にとっては、とても良いデキになっている。グラフィックはいただけないが、声優ムービーや「卒業Ⅲ」の前宣伝などが収録されていて、これがなかなか良い。パソコンで読み込むと、「卒業Ⅲ」のグラフィックが入っていることがわかる。これは必見。（和歌山県・寺井久志・19歳）充実した内容ではあるが、肝心のグラフィックがちょっと粗くて見にくい。どうせならもう少しキレイに収録してほしかった。その他の部分は満足。（東京都・柏原聡・26歳）

510着 NEW SOFT UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）

レイ・アップ／'97・12・18
5,800円／ADV

全投票平均点	6.7142
本誌の平均点	5.0

ひと昔前のパソコン版アドベンチャーゲームを連想させる内容。しかし、デキとしては悪くはない。このテのアドベンチャーが好きな人なら、納得のいく内容だと思う。謎の多いシナリオも良いし、SFという設定やキャラクターデザインも（多少の好き嫌いはあるだろうが）素晴らしい。問題といえば、淡々と進むばかりで、すぐに飽きてしまうゲーム展開と、そこら中に漂うレトロ感だろうか。個人的には決して嫌いじゃないのだが、万人には……。（群馬県・永井敏博・32歳）

×新着要注意馬紹介 ようやくランクインした2本。評価的にはちとキビシイ？

680着 NEW SOFT 麻雀狂時代 Cebu Island'96

マイクロネット／'96・7・19
8,800円（18歳以上推奨）／TAB

全投票平均点	3.6
本誌の平均点	5.0

サターン初期に活躍（？）していた、ポリゴンねーちゃんの登場する脱衣麻雀ゲーム。ぎこちない動きをするねーちゃん達が、やはりぎこちなく対応してくれます。リアルなねーちゃんを求めるのはわからないでもないが（確かにアニメ調よりいい）、これではちょっと……。何作も出しているところを見ると、需要があるのか？（富山県・高松文彦・28歳）

704着 NEW SOFT テラクレスタ3D

日本物産／'97・8・8
5,800円／SHT

全投票平均点	2.3333
本誌の平均点	4.0

あの「テラクレスタ」がサターンに！　そう思って喜んだのに、なんで、3Dにする必要があるんだ！　とまず言いたい。それも、ちゃんと作られていれば良いのだが、中途半端な視点で、せっかくの世界観をぶちこわしてしまっている。ファンにもこれでは……。デモシーンは、かっこよかっただけに、内容も作り込んでほしかった。（新潟県・岡田善克・34歳）

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
320	312	新テーマパーク	SLG	7.7608
321	315	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7555
322	316	DX人生ゲーム	TAB	7.7545
323	317	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7545
324	318	ビクトリーゴール	SPT	7.7545
325	319	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
326	320	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291
327	322	Dの食卓	ADV	7.7242
328	338	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.7241
329	323	セクシーパロディウス	SHT	7.7156
330	324	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
331	328	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7109
332	326	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6989
333	327	ZORK Ⅰ	ADV	7.6984
334	329	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
335	330	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.6875
336	331	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
337	332	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6811
338	321	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6808
339	335	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6666
340	334	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6569
341	336	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
342	337	エーベルージュ	SLG	7.6526
343	339	ぷよぷよ通	PUZ	7.6379
344	340	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
345	341	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6275
346	348	魔法学園ルナ	RPG	7.6274
347	342	エリア51	SHT	7.625
348	343	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.6153
349	345	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
350	346	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5853
351	344	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
352	347	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.5833
353	356	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.5833
354	351	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
355	349	リグロード サーガ2	S•RPG	7.562
356	350	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.552
357	353	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5519
358	354	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
359	355	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5454
360	357	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5413
361	358	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
362	359	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.5333
363	352	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.5277
364	360	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5263
365	361	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.518
366	362	首都高バトル'97	RAC	7.5178
367	363	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
368	364	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.5102
369	291	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.5
370	365	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5
371	366	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
372	373	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5
373	367	上海 万里の長城	PUZ	7.4978
374	368	くるりんPA！	PUZ	7.4857
375	369	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
376	370	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4807
377	371	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4802
378	372	金沢将棋	TAB	7.48
379	388	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
380	374	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4773
381	375	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
382	380	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4514
383	377	リグロード サーガ	RPG	7.451
384	379	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
385	381	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.4407
386	382	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
387	383	エイリアン トリロジー	SHT	7.4339
388	384	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4315
389	385	ウイニングポストEX	SLG	7.4214
390	386	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
391	387	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.4166
392	422	アルカナ ストライクス	RPG	7.4166
393	390	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
394	396	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.4117
395	391	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.409
396	389	シムシティ2000	SLG	7.4061
397	392	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3854
398	393	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
399	394	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3782
400	397	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
401	398	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3714

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

オッズ表サターンB・C寸評 実用度の高い（？）中堅チェック 変動の大きいソフトは要注意？

店頭で低価格で見かけたソフトの購入判断に使いたい、中堅ソフトチェック。今週は「銀英伝PLUS」が54ランクダウン、「大江戸ルネッサンス」が96ランクアップ、「馬なり1ハロン」78ランクダウン、「アルカナ・ストライクス」30ランクアップ。それぞれ要注意だ。

こちらは今週、急上昇の229位「大江戸ルネッサンス」。

「アルカナ・ストライクス」も30位アップ392位。要静観。

【次号見どころパート2】「たいっちょーっ!! 次号、サタマガは見逃せない理由が、じつはまだあるんですよね？」「うむ。次号はいよいよ発売までカウントダウンの入ったサクラ大戦2の新情報が一気にドッカーンッとてんこ盛りっ!!　なんと驚け58ページにわたる大特集！」「ええっ!?　マヂすかっ!?」「あー、ごめん。ページ数はかなりウソついた（笑）。ちょっと情報操作を」「へ？」「あ、いやいや。だけど、サタマガゆえの最速最大かっぱぎ情報間違いなしっ！　これはもう見るでしょう。ハハハハハ」「この春最大のサクラ大戦2情報、まずはダマされたと思って、見るべしっすね」「…だ、ダマされたーっ！」「…………隊長が言わんでください」「む」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
402	399	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
403	401	ザ・ホード	SLG	7.3548
404	403	ゲックス	ACT	7.3548
405	404	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3513
406	405	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3496
407	407	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3473
408	406	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
409	395	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3354
410	376	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.3333
411	408	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3333
412	409	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
413	410	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
414	411	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.32
415	402	疾風魔法大作戦	SHT	7.3174
416	400	ROBO・PIT	ACT	7.3162
417	413	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
418	412	テーマパーク	SLG	7.2972
419	414	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
420	415	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
421	416	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2812
422	417	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2758
423	418	ロードラッシュ	RAC	7.2741
424	419	昇龍三國演義	SLG	7.2592
425	420	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2584
426	421	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2553
427	426	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2359
428	424	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
429	423	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.2276
430	378	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	7.2142
431	427	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
432	428	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.2045
433	441	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.1956
434	429	麻雀同級生Special(X指定)〈プレミアムパック／ソフト単品〉	TAB	7.1949
435	425	おまかせ！退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1833
436	431	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1752
437	432	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1724
438	433	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1569
439	434	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.15
440	435	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
441	430	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1428
442	436	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
443	437	ステークスウィナー	ACT	7.1392
444	438	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1358
445	439	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.125
446	440	Body Special 264	PUZ	7.125
447	442	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1176
448	443	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1061
449	444	マジカルホッパーズ	ACT	7.1
450	445	Cubic Gallery	ETC	7.1
451	447	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
452	448	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
453	449	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
454	450	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
455	451	ソード＆ソーサリー	RPG	7.0762
456	452	風水先生	SLG	7.0689
457	453	サンダーホークII	SHT	7.0595
458	446	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.0526
459	455	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.0
460	456	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
461	457	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
462	458	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
463	459	大牌藝(DAITORIDE)	PUZ	7.0
464	460	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0
465	461	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
466	493	シェルショック	SHT	7.0
467	462	水滸演武	ACT	6.982
468	463	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9737
469	464	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.9583
470	465	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.9565
471	466	神凰拳	ACT	6.9565
472	467	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9532
473	473	海底大戦争	SHT	6.9531
474	495	WILLY WOMBAT	ACT	6.9523
475	468	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
476	470	ドゥーム	A•SHT	6.9411
477	469	ブラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
478	471	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
479	472	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.923
480	474	柿木将棋	TAB	6.9142
481	476	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9046
482	475	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
483	454	Wizard's Harmony2	SLG	6.8888
484	480	サイドポケット3	TAB	6.8888
485	477	銀河英雄伝説	SLG	6.8881
486	479	m～君を伝えて～	SLG	6.8837
487	481	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.88
488	482	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
489	483	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
490	573	七つの秘館	ADV	6.862
491	478	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8593
492	484	永世名人II	TAB	6.8571
493	新	卒業アルバム	ETC	6.8571
494	485	もうぢゃ	PUZ	6.8461
495	486	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
496	487	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
497	488	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8387
498	489	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.8333
499	490	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.8235
500	491	ナイトストライカーS	SHT	6.8214
501	492	ゲームの達人	TAB	6.819
502	494	スカイターゲット	SHT	6.8057
503	496	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
504	497	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
505	498	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
506	499	Tactical Fighter	SLG	6.7692
507	500	卒業クロスワールド	ADV	6.7647
508	502	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
509	503	ズープ	PUZ	6.7333
510	新	UNIVERSAL NUTS (ユニバーサルナッツ)	ADV	6.7142
511	504	AI将棋	TAB	6.7045
512	505	クリーチャーショック	SHT	6.6708
513	506	永世名人	TAB	6.6708
514	507	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
515	508	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.6666
516	509	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
517	501	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6538
518	510	ダライアスII	SHT	6.6465
519	511	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
520	512	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
521	513	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6172
522	514	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
523	515	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6143
524	516	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
525	517	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5924
526	518	三國志リターンズ	SLG	6.5789
527	519	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
528	520	フィッシング甲子園	SPT	6.5652
529	521	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.561
530	522	闘神伝URA	ACT	6.5582
531	523	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5508
532	524	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
533	526	激突甲子園	SPT	6.5106
534	525	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.507
535	528	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
536	529	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
537	527	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.498
538	530	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
539	531	ブラックファイアー	SHT	6.4871
540	532	ゲームの達人2	TAB	6.4864
541	533	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.4615
542	534	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4577
543	535	闘神伝S	ACT	6.4304
544	536	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.4285
545	537	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
546	545	ホーンテッドカジノ	TAB	6.4042
547	538	だいすき	ADV	6.3846
548	539	ロックマンX3	ACT	6.3761
549	540	BUG TOO!!	ACT	6.375
550	541	逆鱗弾	SHT	6.36
551	542	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
552	543	輝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
553	544	TETRIS S	PUZ	6.3479
554	546	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
555	547	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
556	548	爆れつハンター	ADV	6.3164
557	549	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3157
558	550	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2976
559	551	テトリスプラス	PUZ	6.2903
560	556	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.28
561	552	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.2794
562	553	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2782
563	554	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
564	555	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
565	557	実戦麻雀	TAB	6.2307
566	559	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.2121
567	558	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
568	560	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
569	561	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
570	562	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
571	563	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
572	564	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1578
573	566	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1534
574	567	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
575	568	Race Drivin'	RAC	6.1225
576	569	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
577	575	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1136
578	570	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
579	571	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0909
580	572	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
581	565	D-XHIRD	ACT	6.0895
582	574	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
583	576	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0641
584	577	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0423
585	578	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.0389
586	579	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース) Explanation of the parranomal #1"闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0289
587	580	スペースインベーダー	SHT	5.9687
588	581	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
589	582	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
590	583	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
591	584	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.913
592	585	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
593	586	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
594	587	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
595	588	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
596	589	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
597	590	アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
598	591	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
599	592	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
600	593	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7631
601	594	「占都物語」そのI	ETC	5.75
602	595	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
603	596	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
604	597	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
605	598	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
606	599	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
607	600	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
608	601	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
609	602	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
610	603	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
611	604	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.5789
612	605	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.5625
613	606	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5625
614	607	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5521
615	608	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4651
616	609	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4428
617	610	戦略将棋	TAB	5.4375
618	611	クロックワークス	PUZ	5.4166
619	612	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.409
620	613	ゲイルレーサー	RAC	5.3732
621	619	シミュレーション・ズー	SLG	5.3333
622	614	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.3148
623	615	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
624	616	麻雀漂流島	TAB	5.258
625	618	Break Thru!	PUZ	5.2432
626	620	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
627	617	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.1851
628	621	サイベリア	SHT	5.1612
629	622	ハイオクタン	RAC	5.1578
630	623	TAMA	ACT	5.1159
631	624	ダイダロス	SHT	5.0788
632	625	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0322
633	626	BREAK POINT	SPT	5.0
634	627	新海底軍艦	SLG	5.0
635	628	球転界	PIN	5.0
636	629	2TAX GOLD	QIZ	4.9444
637	631	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
638	630	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.9022
639	632	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.8947
640	633	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
641	634	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
642	635	バーチャルオープンテニス	SPT	4.86
643	636	天下制覇	SLG	4.8333
644	637	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
645	638	エアーズアドベンチャー	RPG	4.8057
646	639	HORROR TOUR	ADV	4.7368
647	640	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
648	641	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7052
649	642	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6521
650	643	タイタンウォーズ	SHT	4.65
651	644	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5967
652	645	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5714
653	646	3D Lemmings	PUZ	4.5714
654	647	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
655	648	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5
656	649	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
657	654	ゲン ウォー	SHT	4.3636
658	651	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
659	650	北斗の拳	ADV	4.3378
660	653	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
661	655	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.2777
662	652	キューブバトラー	PUZ	4.1923
663	656	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
664	657	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
665	658	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
666	659	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
667	660	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0441
668	661	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
669	662	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
670	663	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
671	665	必殺！	ACT	3.8831
672	666	熱血親子	ACT	3.8695
673	667	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8
674	668	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.75
675	673	トランスポート タイクーン	SLG	3.7
676	669	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
677	670	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.6551
678	671	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.647
679	664	龍的五千年	ADV	3.6363
680	新	麻雀狂時代 Cebu Island'96 (18歳以上推奨)	TAB	3.6
681	672	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6
682	674	STRIKER'96	SPT	3.3
683	675	学校の怪談	ADV	3.2466
684	676	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1446
685	678	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
686	679	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
687	677	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
688	680	グリッドランナー	ADV	3.0384
689	681	南の島にブタがいた	PUZ	3.0
690	682	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
691	683	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
692	684	FIST	ACT	2.8974
693	685	スターファイター3000	SHT	2.6842
694	686	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
695	687	結婚～Marriage～	SLG	2.6194
696	690	カオスコントロール	SHT	2.6
697	693	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
698	688	ばっぱらばおーん	PUZ	2.5512
699	691	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5396
700	692	HOP STEP あいどる☆	SLG	2.5333
701	689	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5283
702	694	PLANET JOKER	SHT	2.4126
703	695	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.3437
704	新	テラクレスタ3D	SHT	2.3333
705	696	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3235
706	697	ハートビートスクランブル	ADV	2.25
707	698	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2272
708	699	デス クリムゾン	SHT	2.1947
709	700	Defcon5	SLG+RPG	2.1555
710	701	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.1182
711	702	イエローブリックロード	ADV	2.0

オッズ表サターンD寸評

今年の風邪はタチが悪い模様 デス様、今週も伏したまま(笑)

先週、なんの前触れもなく、黄色い悪魔「イエローブリックロード」に帝王の座を奪われたデス様。巷で猛威を振るっているインフルエンザに、デス様も免疫がなかった模様。毎日うがい100回、温かくしてよく寝ることを薦めますデス。次週こそ復活か？

ちょっとレッドゾーンな「テラクレスタ3D」。要注意か。

今週も帝王街道まっしぐら「イエローブリック」帝王。

【次号の見どころパート3】次号は、大好評月イチ企画クリエイター列伝がやってきますぅ……んですよね？」「うむ。次回はソニックチームの天才クリエイター中裕司氏が颯爽と登場じゃっ。いきなりトビラのビジュアルのスゴさには、みんなたまげるぞい(笑)」「好評につき、次号は増ページ。知られざる事実が次々とっ！」「そのうち、1冊の本にしたいね、アレ。ちゃんと追加原稿付けてさ」「はー、でもそれは読者様の希望次第っすから」「希望者は、応援のハガキをっ！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

長野五輪で盛り上がってる中、セガサターンも負けずに熱いぞ。気になる中堅新作を最速チェック!!

?着 Winter Heat

セガ／'98・2・5
5,800円(マルチターミナル6対応)／SPT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

もう、とにかく連打の連続！ 1人でやってるとむなしくなってくるけれど、友達同士で家族でプレイすれば盛り上がることウケアイ！ 長野オリンピックで世間も盛り上がっている、今の時期に出すのもタイムリー。操作が簡単だから、誰にでも入り込むことができる点も重要なポイントだろう。でも、パッドじゃ少しやりにくかったかな。(愛知県・二村守孝・23歳)

?着 くのいち捕物帖

CSK総合研究所／'98・2・5
6,800円／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

カードバトルと育成シミュレーション、その2つをアドベンチャーでキレイにまとめてある。あまり目立っていないようだが、グラフィックといい、ゲーム内容といい、シナリオといい……かなりの秀作だと思う。唯一の不満点は、ロード時間の長さかな。また、グラフィックやシナリオは"濃い"めなので、好みが分かれてしまうだろう。(静岡県・高梨亮一・23歳)

?着 速攻生徒会

バンプレスト／'98・1・29
6,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.0

かなりマニアックな感じの2D対戦格闘ゲーム。基本的なシステムは既存のものと変わりないが、ソツなく奥深く作られているし、何よりキャラクターが楽しい。原作を読んだことはないが、十分その世界観を知ることはできたし、声優さんのしゃべりも満載。できたら、もう少していねいに作ってほしかった。細かいところでちょっとね。(東京都・吉林謙治・21歳)

?着 セガサターンで発見!! たまごっちパーク

バンダイ／'98・1・29
6,800円／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

四六時中、持ち歩いてこその「たまごっち」だったのに、家庭用ゲーム機になった時点で、その楽しさは半減してしまってると思う。だが、未知なる生物が成長していく過程やミニゲームなど、まだまだ魅力はいっぱいある……ハズだったんだけど。ゲーム機ならではのミニゲームや、キャラクターをもっと大量に出してほしかったな。(北海道・近藤由美子・28歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「街2」には、絶対に宮内洋が出てくる気がする。(兵庫県・古川修二・25歳)

●来世紀になった時、「バーチャコップ」よりも「デス クリムゾン」のほうが語り継がれていく気がするのは、気のせいだろうか。(兵庫県・松下哲也・23歳)

●最近サターンを買ったヤツがクラスで5人。俺はソフト買わなくてすむぜ(悪人)(神奈川県・田中智・14歳)

セガサターンソフト総評

ゲームも長野五輪効果は出るか?

年明けからの話題作も続々と上位陣を占めてきていて、4年目のセガサターンソフトの完成度を見せてくれているね。今後も「バーニングレンジャー」「エヴァ」「サクラ2」「EVE2」「スパロボ完結編」などなど、話題作が途切れなく襲来！ まだまだ見逃せない!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7579
2	2	セガサターンキーボード(セガ／7,800円)	9.2587
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.241
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2065
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1182
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	9.0132
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.8604
8	9	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.7482
9	8	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7408
10	10	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6441
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.5027
13	13	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.4967
14	14	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.4513
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.3742
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1122
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0185
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.7884
19	19	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7169
20	20	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	7.6964
21	21	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.6848
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6455
23	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4436
24	24	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.2111
25	25	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.1408
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.8606
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.4174
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.3546
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.4939
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4634

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、今週のソノCDでその片鱗を見せた「バーニングレンジャー」だ。ソニックチーム最新作は、はたして何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「バーニングレンジャー」は何位だ?

【隊長さんの予想】このゲームは熱いよ。4着でどうよ。
【謎の予想屋の予想】やり込むほどに面白いから初速9位。

2/13・20号 当選者 2/13・20合併号「AZEL-パンツァードラグーンRPG-」は今週見事1着で登場。こちらの当選者はじつは意外と少ない39名だった。抽選による当選者3名は青森県・田中陽一くん、京都府・平野政樹くん、岐阜県・松本章くんに決定だ!

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は前人気も上々「慟哭 そして…」の予想をしてもらおう。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「慟哭 そして…」は何点だ?

【隊長さんの予想】うーむ。これはムズイよ、8.6982で。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上の8.8954かな。

2/13・20号 当選者 2/13・20合併号着順予想「仙窟活龍大戦カオスシード」は、とりあえず隊長に軍配の9.5263で今週登場。今週も激戦の結果、香川県・川口弘くんが9.5261で最近似値をマーク。川口くんにはソフト1本を送るぞ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト:5本まで)
・グランディア(10点)
・デッド オア アライブ(10点)
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2(9点)
・蒼穹紅蓮隊(9点)
・学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中!)
(コメント)(ほしいソフト名)
「バーニングレンジャー」着順予想:11着
「慟哭 そして…」オッズ予想:8.983
※応募券がないとボツだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:コードレスパッド2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は2月26日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

2/13・20号 当選者 2/13・20合併号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は岩手県・関浩治くん、宮城県・田中義則くん、広島県・相沢貴之くん、愛知県・青木紀子さん、福岡県・寺田智明くんの5名だ。おめでとう!

【というわけで、次号は?】「さーて、来週のサタマガさんはぁっ?」「表紙は白き魔女。AOU速報は、何かが発表されるかもっ? またもやサタマガ変則定価かっ?の3本です」「……んー、最後のヤツが、ぼかぁ気になるっすよ、隊長」「んがぐく」「たいちょーっ!」

読者レース応募券 3/6増刊号

新情報続々公開！ 新ユニット大紹介！

シリーズ初登場の「量産型νガンダム」「フルアーマー百式改」とは!?

新情報はコレ

- ●グルンガスト変形ムービー
- ●ゴッドガンダム「石破天驚拳」他
- ●量産型νガンダム＆フルアーマー百式改
- ●ガンバスター「バスターホームラン」他

スーパーロボット大戦F 完結編

ファイナルオペレーションがいよいよ発動する！

お待たせしました！　発売日も決定し、少しずつその全貌を現しつつあるサターンユーザー期待の大作『スーパーロボット大戦F 完結編』。今週は、『完結編』で登場する新ユニットの数々を紹介しよう！

- ●バンプレスト
- ●4月23日発売予定
- ●6,800円
- ●シミュレーションRPG
- ●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ

特報 SPECIAL REPORT

完成度 85%

グルンガスト変形ムービー完全収録!!

ウィンガストの翼が折り畳まれていき、グルンガストの脚となる。流れるような変形フォームは必見！

グルンガストの飛行形態・ウィンガスト。高速移動時に使用する。

そして変形完了！　ついにスーパーロボット・グルンガストがその姿を現す！　このシーンは圧巻だ！

グルンガスト

TYPE：スーパーロボット
所属：オリジナル

DATA

全高：48.7m
総重量：357t
メインウェポン
●ブーストナックル
●ファイナルレーザー
●計都羅睺剣・暗剣殺

第4次Sでは…？

今回公開された『完結編』のグルンガスト変形ムービーは、『第4次S』のものとは異なる。『完結編』用に新たに制作された完全新作だ。

ハイクオリティな映像で、見る者の心をわしづかみにした『第4次S』のCGムービー。『完結編』との違いを探してみる？

グルンガストからガストランダー、そしてウィンガストへ変形する。

ついに姿を現したグルンガスト。果たしてその実力のほどは？

セリフやグラフィック等細部が変更されています

『第4次S』では驚異的な力を見せたグルンガストだが、『完結編』でもその強さは健在なのか？　また、新しい技は追加されるのだろうか？　プロデューサーの寺田氏にうかがってみた。

「『ロボット大戦』シリーズでは、毎回ユニットのパラメータを1から作っています。前作の能力値は全く参考にしていないので、グルンガストも攻撃力や装甲に関しては『第4次S』とは全然違ったものになります。といっても、その強さは健在ですが、新しい技の追加はありません。必殺技使用時のセリフや、技のグラフィック等の演出面は、ちょっとだけ変わりましたけどね」（寺田氏）

バンプレストプロデューサー
寺田貴信氏

驚異的な破壊力を持つ、計都羅睺剣・暗剣殺!!

『第4次S』では精神コマンド「魂」「奇跡」を併用すれば、3万近くのダメージを与えることができた。

HP 2350/4700　EN255/255　HP 6800/6800　EN105/255
計都羅睺剣
暗剣殺
親衛隊兵「うわっ！ やられたっ!!」

※写真は『第4次S』（PS版）のものです。

ロボット形態時より、さらに装甲が強固になる戦車形態・ガストランダー。まるで移動砲台のようだ。

HP 4800/4800　EN255/255　HP 6800/6800　EN234/255
ヴォイル「へっ あまいぜっ！ おちなっ!!」

※写真は『第4次S』（PS版）のものです。

ウイングガストに変形すると、移動力が飛躍的にアップする。ただし、装甲と武装にやや不安がある。

HP 4800/4800　EN255/255　HP 6800/6800　EN198/255
ヴォイル「やるかよっ！」

※写真は『第4次S』（PS版）のものです。

新たなる輝き！ゴッドガンダム登場！

ゴッドガンダム

TYPE：モビルファイター
所属：機動武闘伝Gガンダム

DATA

全高：16.6m
総重量：7.5t
メインウェポン
●爆熱ゴッドフィンガー
●爆熱ゴッドスラッシュ
●最終奥義・石破天驚拳

最強のモビルファイターがついにその姿を現す!!

モビルファイターは、機体のサイズこそモビルスーツ程度だが、攻撃力はスーパーロボット級だ。中でもゴッドガンダムは最強の機体である。シャイニングガンダムからの乗り換えは、『完結編』中盤で行われるようだ。

「俺のこの手が真っ赤に燃える！勝利をつかめと轟き叫ぶ！」『完結編』でいちばんアツい必殺技、爆熱ゴッドフィンガー。

ハイパーモード発動！

爆熱ゴッドフィンガー、爆熱ゴッドスラッシュ、石破天驚拳。ゴッドガンダムの強さの源であるこれらの技は、通常は使用できない。搭乗者であるドモンの気力が130を超え、ゴッドガンダムのハイパーモードが発動したときに使用可能となる。

ハイパーモードが発動すると、背部に虹色の光が展開する。そして強力な武器が使用可能に！

最終奥義!!

せきはてんきょうけん
石破天驚拳

「流派！　東方不敗の名のもとに!!」明鏡止水の極意を会得したドモンの声が響きわたる。

「せきはっ!!　てんきょうけぇぇぇぇん!!」ドモンの絶叫と重なるように、顔のアップがカットインで挿入される。

キング・オブ・ハートの紋章も再現!!

画面上に浮かび上がる、キングオブハートの称号。そして最終奥義が発動する！

最強クラスの破壊力を持つ！

流派・東方不敗の最終奥義である「石破天驚拳」。パイロットであるドモンの能力の高さもあり、『完結編』でも最強クラスの攻撃力を誇るという。やはり“原作と同じイベント”をこなしたあとで、使用可能になるのだろうか……？

その強さは完結編でもトップクラス。ゴッドガンダムの強さの秘密

ドモンの真価は『完結編』で発揮される！

ハイパーモードが発動して初めて使えるようになる３つの技、爆熱ゴッドフィンガー・爆熱ゴッドスラッシュ・石破天驚拳。これらはいずれも、武器改造ができないらしいのだが……。

「改造できません。『完結編』で、ドモンは「明鏡止水」という技能を覚えるのですが、このレベルによって勝手に攻撃力が上がっていきます。ケタ違いの攻撃力ですよ」（寺田氏）

『F』ではあまり目立った活躍ができなかったドモンだが……。

『F』のイベントで1回だけ戦ったレインだが、『完結編』では？

デビルガンダム四天王・マスターガンダム見参！

かつての師匠と弟子が激しく拳の火花を散らす！

ドモンの師匠にして、世界最強の格闘家・東方不敗。素手でモビルスーツを倒す、非常識極まりない彼の愛機がこのマスターガンダムだ。デビルガンダム四天王のリーダー格であり、その強さはまさに驚異的。ゴッドガンダムの必殺技・爆熱ゴッドフィンガーに匹敵する、ダークネスフィンガーを武器に持つ。非戦闘時には、背中のウイングをマントのようなプロテクターシールドにしており、防御も鉄壁。倒すべき強敵として、何度もドモンの前に立ちはだかることになるだろう。

愛馬「風雲再起」も登場！

『完結編』には、東方不敗、そしてマスターガンダムの愛馬である風雲再起も登場する。さらに、ゴッドガンダムが風雲再起に乗るイベントも用意されているらしい。ということは、『完結編』にはあのイベントが存在する？

マスターガンダム

TYPE：モビルファイター
所属：機動武闘伝Gガンダム

DATA

全高：16.7m
総重量：7.2t
メインウェポン
●マスターストライク
●十二王方牌大車輪
●ダークネスフィンガー

画面左のマスターガンダムに注目。これはまさしく、モビルホース・風雲再起ではないか！

量産型νガンダム＆フルアーマー百式改

量産型νガンダムとフルアーマー百式改は、『ロボット大戦』シリーズ初登場のユニットである。これらはゲーム終盤になると使われなくなってしまう、ガンダム系パイロット救済用として重宝しそうだ。量産型νガンダムはνガンダムとほぼ同じ性能を持ち、フルアーマー百式改は、ちょっと変わったMAP兵器と、強力なメガビーム砲を持つ。量産型νガンダムはどのルートを通っても入手できるが、フルアーマー百式改はルートによっては入手できないこともあるらしい。

対比その1 通常型vs量産型

量産型νガンダム

ユニット入手時に、インコム装備かフィンファンネル装備かを選択可能。少しリ・ガズィに似ている？

通常型νガンダム

フィンファンネルが強力な、『完結編』最強のガンダム系ユニット。やはりパイロットはアムロか。

対比その2 百式vsフルアーマー百式改

百式

強力なマップ兵器「メガバズーカランチャー」を装備。だが、それだけのために使うのは結構つらい。

フルアーマー百式改

強力なメガビーム砲と、マップ兵器を持つ。その実力はZZガンダムやF91を超える!?

誰を乗せる？

搭乗パイロットの選択は、結構悩むところ。やはり自分のお気に入りのパイロットを乗せるのがいちばん？

オールドタイプ希望の星、コウも本命？

順当に行けば、カミーユあたりが候補か？

未完成の最終兵器・ガンバスター出陣！

『ロボット大戦』初登場！ いま、未知の力が炸裂する！

イデオンと同じく、『ロボット大戦』シリーズ初登場となるガンバスター。全長200メートルに及ぶ巨体に、さまざまな超兵器が搭載されている。プロデューサーである寺田氏いわく、「そのあまりの強さゆえ、出番がかなり遅くなってしまった」とのこと。どうやらゲーム中でも、強力なユニットとして前線での大活躍が期待できそうだ。

なお、『完結編』ではガンバスター単体で登場することになる。バスターマシン１号、２号には分離しない。また、原作の敵である宇宙怪獣も今回は登場しない。

ガンバスター

TYPE：マシーン兵器
所属：トップをねらえ！

DATA

全高：200m
総重量：不明
メインウェポン
●バスタービーム
●バスターコレダー
●スーパーイナズマキック

バスターシールドといえばやっぱりマント？

バスターシールドは、ダメージを拡散し、敵のあらゆる攻撃を防ぐ巨大マントである。『完結編』にも登場するオーラバリアやATフィールドのような特殊能力ではなく、通常のシールドと同じ扱いになるようだ。

ユニットサイズが大きいだけに、敵の攻撃が極めて当たりやすい。シールドがついているのはありがたい。

幻の必殺技　バスターホームラン!!

幻の必殺技が今ここによみがえる！

設定上では存在したが、原作では使用されることのなかったガンバスター幻の必殺技「バスターホームラン」が、なんと『完結編』に登場することが判明！　もちろん技使用時のノリコのセリフは、ここでしか聞けないゲームオリジナルのものだ。早くこの技を使ってみたい！

居並ぶ敵を、銀河の果てまで吹き飛ばす！

すべてを粉砕する究極兵器

技の名前から、バットで敵をぶっ叩いて破壊する技を想像する読者もいるかもしれない。しかし、この技は高速スイングで弾を打ち、敵にぶつけるという技なのだ！

頼りになる強力ユニット！

ガンバスターに装備された兵器はどれも超強力なものばかり。敵に接触して超高電圧で攻撃する「バスターコレダー」、狙った敵は逃さない「バスターミサイル」、周囲の敵を蹴散らす「バスタービーム」、など……。接近戦も遠距離戦もＯＫなスーパーマシン、それがガンバスターだ。しかも装甲が厚く、ちょっとやそっとの攻撃ではびくともしない頑丈さだ。頼りになるぞ。

バスターミサイル。命中すると敵が消えていくところもしっかりと再現されている。

ダブルバスターコレダー。ガンバスター最強の兵器だ。重機動メカも一蹴する！

「デラックススーパーロボット研究所（仮）」発進！

「スパロボＦ」を愛するファンの皆様、あの企画が戻ってきました！ 今回は「BAN³PRESTO」改め、「デラックススーパーロボット研究所（仮）」と名を変え、皆さんのスパロボ生活を、より楽しく快適にするコーナーにしていきます。ということで、ハガキの募集です。イラストでも質問でもなんでもOK！　お待ちしております。

それで実験って、どこまで進んでるの？

うちに帰ったら話があるの、それだけ

疑惑

2人の話を聞いたアスカはその内容に表情を硬くする。そして、またひやかされると構えるシンジに「話がある」と言うのだった。

霧島マナはNERVに敵対する勢力からの少女スパイ？

新世紀 NEON GENESIS EVANGELION 鋼鉄(こうてつ)のエヴァンゲリオン ガールフレンド

●セガ●3月19日発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組

なにげなくマナに話したＥＶＡを使ったテストの話。「シンジ君のことはなんでも知りたい」とそうした話に感心を持つマナに、アスカは彼女がスパイであるとの仮説を打ち立てる。シンジにやけに好意的なこと、そして、冒頭にて語られた『移動物体騒ぎ』の翌日に彼女が転校してきたことが何よりの証拠だと。「そんなの嘘だ」とアスカの意見を否定するシンジだが……。先週までの話とはうって変わり、急展開を見せる本作の物語。アスカが言うように、マナは「EVA初号機のパイロットとしての碇シンジ」に興味を持ち、接触を図ってきたのだろうか。仮にそれが正しいとすると、マナとシンジの関係はどうなってしまうのか？　徐々に明らかにされていくストーリーをさらに詳しく追っていく！

特報 SPECIAL REPORT

CAUTION HIGH・V

アスカの説に対するミサトとレイ、それぞれの反応

自説を披露するうち、ノッってきたアスカ。一方、ミサトお姉さんは「今度（彼女を）家に連れてきなさいよ」とシンジをひやかす。レイはレイでしばらく沈黙を守っていたが、一言「アスカは碇君のことが心配なの」とつぶやく。その言葉にカッとなったアスカは部屋を出て行き、この場はお開きとなった。

彼女（マナ）のことを信じているのね、と聞いたミサトに「はい」と力強く答えるシンジ。ミサトは「シンジ君の判断にゆだねましょう」と優しい表情で微笑みかけた。

イーだ！

何が大切なのか、自分でよく考えて行動すること、とミサトは言う。彼女としては任務ももちろん大切だが、「家族」であるシンジの恋を応援したい、といった気持ちもあるようだ。

私達の任務は人を疑う事じゃないわ

父との確執、そして

レイを送る道すがら、不意に投げかけられたレイの言葉。帰宅後、布団の中で父にとっては自分の悩みなど関係ないんだと再認識するシンジ。だがあんな父でも母との青春時代があったのだ、と思いを巡らせる。父にできたのだから、と何事かを決意するシンジだが…。

「あなた、大事なこと忘れている あなたのお父さんから 課せられた任務を遂行する義務」

父さんが僕と話すときは、いつも命令だもんな・・・

父さんにだって出来たんだから

勇気を出して初めての「告白」

次の日の放課後。地図を前に芦ノ湖について話すうち、湖が見たい、という話に。「１人で行ってもね……」とつぶやくマナに、意を決して一緒に出かけようと提案するシンジ。それは、シンジにとって初めてのデートの誘いだった。少し回りくどい誘い方ではあったけど、マナは喜んでＯＫしてくれた。それなら待ち合わせ場所とかバスの時間とか調べておくから、と言うシンジに「私は２人分のお弁当を持っていくね」とマナ。手作りのお弁当！

翌週の日曜日が待ち遠しいシンジだった。

日曜日には、お出かけとかしたいよね

芦ノ湖の地図を広げつつ

シンジの妙な質問に、デートの誘いかな、とうすうす勘づいていたふしのあるマナ。第三者が聞いていればとてもじれったいやりとりだけど、ここは見どころである。「お出かけとかしたいよね」、だって。

謎の移動物体の調査に駆り出されるシンジだが…

移動物体の捜索のため、芦の湖へ向かったシンジ達。湖の中に逃げ込んでいるらしいとの情報に、EVAで潜るかどうか尋ねるシンジ。ところがここから先の調査は日本政府の管轄になっているため、彼らにまかせればいいとのこと。引き上げようとするシンジの視界に、ふと見慣れた第壱中学の制服が目に止まる。あれはマナ……？　誰も気が付かなかったから騒ぎにはならなかったものの、シンジの中でかすかな疑問が湧きおこる。こうした彼女の不審な行動は、何を意味するのだろうか？

なぜマナが!?

あれ？ 霧島さんだ。ついてきちゃったのかなあ

マナを見つけたその直後、スパイ発見の報がシンジの耳に飛び込んでくる。驚くシンジだが、いわく「上空一万メートルに偵察機が」とのこと。ホッと胸をなでおろすも、彼女の行動に疑問は残る。日曜日に２人で見にこようって言ってたのにね……。

謎の移動物体は湖の中に逃げ込んでいるらしいわ

ねえ、シンちゃん、彼女とうまくやってる？

思い悩むシンジへミサトからのアドバイス

帰りの車の中、シンジは「もしアスカの言うようにマナがスパイだとしたら、彼女に逢わないほうがいいんですよね」とミサトに悩みを打ち明ける。そんなシンジにミサトはただ「霧島さんのこと、好き？」とだけ尋ねる。好きかもしれないと照れながら言葉を返すシンジに、なら信じるしかない、と告げるミサト。その声はどこまでも温かかった。

偶然街で見かけたマナと男のツーショット気になる2人の関係は？

ミサトに励まされたのもつかの間。書店に寄るべく足を運んだ夜の街で、シンジはマナが自分と同年代の少年とファーストフードで談笑している姿を目撃する。２人の関係についてあれこれ考えてはみたものの、納得のいく答えは見つからない。もやもやした気持ちを抱えつつ街をさまようシンジ。そこへ偶然通りかかった加持とリツコは、シンジに相談を持ち掛けられることになる。

よお、お目当ての雑誌は見つかったかい？

左のマナと一緒の少年は、以前紹介したムサシという少年だ。２人は友達？　それとも!?

加持やリツコと「作戦会議」

今度の日曜日にデートの約束をしたはいいが、マナに楽しんでもらえるかどうか、と不安なシンジ。たかがデートなのだから、そんなに堅くなる必要はないと笑う加持達だが、初デートなら緊張するの無理もない。そこで、急きょ作戦会議が開かれる。どんなコースをとるかでデートの内容も変わるので、よく考えて決めること。

記念すべきマナとの初デート、どんな予定を立てようか？

デートで使おうと目星をつけた場所は芦ノ湖湖上の「おとぎの国の海賊船」と「湯本温泉街」、そして「駒ヶ岳山頂」の計３カ所。ここで問題となるのはどんな順番で見て回るかで、特に重要なのが最後に向かう場所。それぞれ違うイベントが用意されているので楽しみにしていよう。

初めは海賊船で芦ノ湖を回って、次は・・・

ムービーにSNAKEの影を見た!?

今回紹介するムービーは、スネーク編のオープニングムービーだ。『Lost One』というゲームタイトルのイメージや、水族館と思われる場所など、いずれも断片的なシーンで構成されている。ここからのストーリー的なつながりは、プレイヤーの想像にまかされるわけだが、スネークの存在とストーリーに関わるヒントとなるなにかが隠されているに違いない。

ストーリー的なこととは別に映像的なレベルでムービーを見てみると、主人公の視点から捉えたアングルが多用され、心理的な描写がリアルに再現されているようだ。

スネーク編のオープニング・ムービー。街中をジョギングしているようだが。

次々に明かされる新要素。今回も新たに到着したムービーを紹介しよう。また、豪華な声優のキャスティングも公開する。そろそろ事件の犯人が推理できるだろうか？

特報 SPECIAL REPORT

●イマディオ●3月12日発売●7,800円●CD-ROM4枚組●1人プレイ用●マルチサイトアドベンチャー●全年齢推奨

EVE The Lost One

オープニングムービー&声優発表

ジェネシス・シーワールドに現れたのは誰？

スネーク編のオープニングムービーの最後を締めくくるのが、この魚の泳ぐシーン。魚といえばジェネシス・シーワルド!?

魚が泳いでいる。だからといってここが南国の海中には見えない。やはりここは、水族館の水槽越しの風景？

魚の向こうに人影が見えた。なにやら意味ありげにたたずむ人。わざわざムービーシーンにするからにはなにかが起こる？

豪華な声優陣がドラマを盛り上げる

これまではグラフィックのみの紹介だったので、視覚的なイメージでしか捉えられなかったキャラクターたちだが、今回の声優キャスティングの発表で、より立体的にイメージできるようになったのではないだろうか？

あまり声優に詳しくない人でもその声を想像できるように、各配役の代表作を併記しているので、だいたいの声のイメージもおわかりいただけるだろう。シャア大佐や次元大介を演じた声が、「Lost One」ではどのように別の人物になるのかといった、よこしまな楽しみ方もできそうだ。

法条まりな役
岩尾　潤子

代表作
「KEY THE METAL」巳真兎季子役
「怪盗セイント・テール」恭子役
「新世紀エヴァンゲリオン」洞木ヒカリ役

桐野杏子役
今井　由佳

代表作
「愛天使ウエディングピーチ」サルビア役
「セイバーマリオネットJ」間宮小檸役
「爆走兄弟レッツ＆ゴー!!」沖田カイ役

江国雄二役
陶山　章央

代表作
「コスビー・ショー」アンディ役
「サマーナイト」フォックス役

桜把浩司役
置鮎　龍太郎

代表作
「神秘の世界エルハザード」陣内克彦役
「地獄先生ぬ～べ～」ぬ～べ～役

見城陽一役
池田　秀一

代表作
「哭きの竜」竜役
「機動戦士ガンダム」シャア・アズナブル役
「七つの海のティコ」スコット・シンプソン役

甲野本部長役
野沢　那智

代表作
「スペースコブラ」コブラ役
「スター・ウォーズ」C-3PO役

望月正雄役
野島　昭生

代表作
「無敵超人ザンボット3」神一太郎役
「るろうに剣心」般若役

鈴田夏海役
天野　由梨

代表作
「機動武闘伝Gガンダム」レイン・ミカムラ役
「マジックナイトレイアース」アルシオーネ役

工藤桂子役
榊原　良子

代表作
「機動戦士Zガンダム」ハマーン・カーン役
「機動警察パトレイバー」南雲しのぶ役

ロメオス大司教役
小林　清志

代表作
「ルパン三世」次元大介役
「妖怪人間ベム」ベム役
「スペースコブラ」クリスタルボーイ役

工藤玲奈役

宮村 優子

代表作
「ぼくのマリー」雁狩マリ役
「新世紀エヴァンゲリオン」惣流アスカ役
「VS騎士ラムネ&40炎」パフェ役

モニカ・セレッティ役

折笠 愛

代表作
「小公子セディ」セディ役
「幽★遊★白書」桑原静流役
「天地無用」魎呼役

江国のおばちゃん役

水原 リン

代表作
「ちびまる子ちゃん」ブー太郎のお母さん役
「ヤダモン」タイモン役

瀬野尾靖夫役

中原 茂

代表作
「超獣機神ダンクーガ」式部雅人役
「聖戦士ダンバイン」ショウ・ザマ役

ルカ役

横尾 まり

代表作
「逆転イッパツマン」オロカブ役
「機動武闘伝Gガンダム」ナスターシャ役

デップ大佐役

宝亀 克寿

代表作
「ツインピークス」ジェラルド役
「ザ・ファーム法律事務所」ロック役

坂井綾乃役

菊池 志穂

代表作
「電脳戦隊ヴギィズエンジェル」メリーヴェル役
「ときめきメモリアル」館林見晴役

マイナ役

渕崎 ゆり子

代表作
「ああっ女神さまっ」森里恵役
「ナースエンジェルリリカSOS」デューイ役

プリシア役

水谷優子

「ちびまる子ちゃん」お姉ちゃん役
「ふしぎの海のナディア」マリー役
「天地無用」美星役

配役未定の3人が……!?

今回制作サイドから届いた資料には、配役が不明の3人の声優が記載されていた。どこかで聴いた憶えのある声、なぜか懐かしささえ感じるのだが……。詳細は次号を待て

松井 菜桜子

代表作
「NG騎士ラムネ&40」レスカ役
「機動戦艦ナデシコ」イネス・フレサンジュ役

本多 知恵子

代表作
「花の魔法使いマリーベル」マリーベル役
「重戦機エルガイム」ファンネリア・アム役

子安 武人

代表作
「楽しいムーミン一家」スナフキン役
「天空戦記シュラト」夜叉王ガイ役

体験版「PROLOGUE of Lost One」を誌上プレビュー

3月12日の「EVE The Lost One」発売日が待ちきれない人のために、サタマガ編集部がお送りする体験版CD-ROM付キャラクター設定資料集『PROLOGUE of Lost One』。イマディオ公認の本だけに、キャラクターのイラストやゲームの設定資料はもちろん、開発スタッフからのメッセージなども豊富に掲載されている。しかし一番気になる点は、やはり体験版のCD-ROMがどれくらい遊べるかということだろう。

そこで今回は、気になる体験版CD-ROMの内容をちょっぴり紹介していこう。といっても、ここで紹介しているのは極一部でしかない。実際に体験したいと思ったら、2月25日の発売日には、迷わず書店に行ってほしい。

KYOKO編

杏子がベッドで目覚めたところからゲームは始まる。そして、これが一番最初の選択肢を選ぶところ。どれを選んでもいいけど。

買い物に出かけワールド・インポート・タワーでスーツを購入するシーン。杏子は2つのスーツをまとめ買いする。後悔するハズだ。

夏海との最初の出会いはカフェでぶつかったため。機械オンチの女性と機械に詳しい女性の接点。

痛々しい包帯姿の杏子。本部長は笑っているけど、傷口が開いてちょっと血がでちゃう。

捜査に向かった望月生物学研究所で会う綾乃は、予想以上にイルカ好き。

「Lost One」のイメージを凝縮したオープニングムー

体験版をプレイするとまず見られるのが、オープニング・ムービー。まるで映画の予告編を見るかのようなかっこよさ。映像のスピード感はどうしても誌面では伝えきれないけれど、体験版なら実際に自分の目で、そのクオリティの高さを納得してもらえるだろう。

そしてもちろん、誌面ではお届けできないサウンド面や、今回紹介した声優による迫真の演技も体験してもらえる。スネーク編冒頭の高揚している主人公の心臓の音なども、ぜひチェックしてほしい。

【夏海】わかった。でも、よかったらまたきてね

パソコンの展示場で再会する2人。

【まりな】はろはろ－

頼れる先輩と苦手な教官。いろいろ教えてもらえる。

雄二と玲奈が自転車で通り過ぎるムービーが入る。ここで杏子は、事情聴取を再開するのだが……。

SNAKE編

【おばちゃん】いつもの冷やしとろろに、余ってたから鴨南蛮のツユもつけといたよ

爆破の後にスネークはそば屋に立ち寄る。これで江国のおばちゃんがスネークの可能性は消えた。

【警官】ここは立ち入り禁止だ！

爆破現場が気になってタワーに戻ろうとするが、警察官に止められる。この警官どこかで見たような顔だが？

『あれですよ。あの爆弾の製造法の情報（＾。＾）』

自宅に戻ったスネークが、電子メールが届いてないかチェックしている画面。モニターのデザインを見ると、どうやらスネークは、マッキントッシュを使っているようだ。

【ADONIS】だけ……まり感心しないね。イタ……であんなことをや、や、や……やるのわ

そこへアドニスが登場する。見た目はかわいいクマちゃんだけど、その精神の異常ぶりがわかる。画面の演出、サウンド、そして声という要素が集まって、本当に怖いと思えるだろう。

ビーも堪能できる

ADONIS SNAKE

VAMPIRE

●カプコン●4月16日発売予定●ソフトのみ5、800円 拡張RAMカートリッジ4MB同梱7、800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ4MB必須

拡張RAMカートリッジ4MBによって甦る完全なるヴァンパイア セイヴァーに恐れることはない…

特報 SPECIAL REPORT

サターン版ヴァンパイア セイヴァーはもちろん拡張RAMカートリッジ4MBによって完全再現する。その再現力たるや、先のX-MEN VS.～の移植で実証済み。期待に胸が躍りますな!!

ジェダ Jedah

漆黒の救世主。世界を救うための生命同化、神体の創造を唱える冥王ジェダ。彼が繰り出す技は、相手を鎌で切りつけたり自ら首を切断したりと、狂気に満ちているものが多い。全体的にリーチが長く、特殊能力による空中戦で相手にプレッシャーを与えるのが得意だが、そのひとつひとつがオーバーアクションなため、連係の継ぎ目を攻められると弱い。間接的な攻撃が多いため、間合いに応じた闘い方で実戦することが彼を使う上でのポイントとなるぞ。

爪や鎌が彼の得意とする攻撃手段となっている。

一定時間停滞する特殊な飛び道具。

相手を破裂させるコマンド投げ。

投げ判定のEX必殺技。相手を引きずり回したあと契約書に叩きつける。

SAVIOR

ヴァンパイアシリーズの歴史

1994 ヴァンパイア

ストリートファイターシリーズ全盛の最中に突如として現れた異色の格闘アクションに、プレイヤーは度肝を抜かれるも斬新なシステムにのめり込む。

1995 ヴァンパイア ハンター

2人の新キャラクターを加え、パワーアップを遂げた2作目。荒削りの感があったシステムも洗礼されて人気も爆発。サターンにも移植された。

1997 ヴァンパイア セイヴァー

新キャラクター4人の登場と共に旧キャラの削除も行われた話題作。インパクトダメージゲージシステムやダークフォースなどの新要素も豊富に。

1997 ヴァンパイア ハンター2 ヴァンパイア セイヴァー2

最新作。ネーミングの通りそれぞれの続編がほぼ同時期にリリースされた。基本的にはセイヴァーのシステムが双方に受け継がれている。

こんなに出てるんだ

バレッタ Buletta

人間でありながらダークハンターズに認められるという闇の心を持つ少女。非力さをカバーするためか、彼女の趣味か、多彩な銃火器に身を包み相手を攻撃する。小柄なためリーチ不足だが、それ故の機動力で相手を翻弄することもできる。

強攻撃から様々な武器を使い始める。これは立ち強Pの機関銃だ。

相手と楽しく踊っている……わけではない。竜巻に巻き込むというコマンド投げ。

キュービー Q-Bee

魔界に住む魔蟲族の一派。その一族を代表する彼女は冥王の呼びかけに応え、魔次元に捕らえられた獲物の狩りを始める。動作にクセはあるが、得意の空中戦へ持ち込むことで絶大なる力を発揮することができる。闘う様はまさに一匹の蜂だ。

空中ダッシュは相手をホーミングする。強烈な攻撃。

C・Rという必殺技のES版。相手の体に産卵する。

リリス Lilith

モリガン誕生の際、魔王ベリオールによって封印された魔力の一部から、長い年月を経て生まれたひとつの人格。持ち技はモリガンと酷似するものの、その戦闘スタイルは異なる。モリガンが空なら彼女は地から攻める。

速度の遅い飛び道具を盾にダッシュ攻撃で相手を追い詰めていく。力不足を手数で補うようなスピーディな攻めを得意とする。モリガン同様に色気もバッチリ？

 ※画面写真は開発中のものです。

デミトリ
Demitri

前作と比べてあまり変化はなく、使い勝手の良い必殺技でガンガン押していける。ダークフォースは2匹のコウモリを呼び出すもので、デミトリの攻撃に合わせて突撃する。下の3人の女性は新技ミッドナイトブリスがヒットしたときのモノ。

必殺技に変更点は少ない。相変わらず頼れる。

前作より若干使いやすくなったバッドスピン。上空から強襲する技。

フォボ子!?

ドノ美!?

ウルト○の母!?

ボクのお姉ちゃんになってよ!!

ガロン
Gallon

機動力を生かしたスピーディな攻撃が得意なガロン。使いやすい必殺技に増減は見られないため、前作の感覚で扱えるだろう。また、EX必殺技はひとつだけ追加されており、連続技が少し充実した。ダークフォースは本体が分身する。

通常技には若干の変更が見られる。これは遠距離の立ち強P。爪を伸ばして相手に突き刺す。

前作と比べて変更点が少ないのは利点? 使いやすい対空必殺技も健在だ。

ダークフォースってなんじゃい!?

一時的に、固有支配域を作り出して秘めたる力を開放する。ダークフォースは体力ゲージの下に表示される時間の間だけ状態を維持できる。また、発動直後に無敵状態になる特徴もある。ダークフォースの能力はキャラ毎に異なり、分身して攻撃力を増す者、飛行が可能となる者、スーパーアーマーという鎧に身を包む者など様々。その使い方も千差万別だ。

チェーンソーを装着することで通常技がパワーアップするザベルのダークフォース。

アナカリスは前作のEX必殺技であるファラオスプリットがダークフォースである。

秘めたる力を解放して一気に攻め込め!!

!?

ES必殺技
EX必殺技
って知ってる?

日本語
ワカリマセーン

まず、ES必殺技（エスペシャル）、EX必殺技（エクストラスペシャル）、ともにスペシャルストックゲージを使用する必殺技だ。違いは、ESは通常の必殺技をパワーアップするもので、EXはそれ特有の技が出るということ。双方とも特殊な能力を持つ。

ES必殺技

原則的に必殺技がパワーアップしたものだが、中には原形を凌駕するほど変化する場合も。

EX必殺技

ゲージを必要とする特殊な必殺技。各キャラが複数体得しており、使用頻度も高い。

ビクトル
Victor

前作の突進系の技がなくなり、いまいち使いにくい新技を2つも覚えた。その代わりといってはなんだが、待望のダッシュ移動を体得したので、旧必殺技削除の痛みも多少は緩和されている。ダークフォースに前作のEX技もある。

念願のダッシュ移動がついに可能となった

便利に突進技がなくなっても、これでガンガン攻め込むことができるようになったので結果的にはパワーアップか。

やっと俺らの出番だぜ!

だぜ!!

ザベル
Zabel

リーチのある通常技や空中ダッシュといった前作でお世話になった要素は全て健在。必殺技も若干変更はあるものの全て残っており、さらに新しい技も体得している。ダークフォースはチェーンソーを装着して通常技をパワーアップさせる。

相変わらずのリーチでザベル使いの人も一安心だろう。

前作では猛威を振るったスカルスティングも今回は少しおとなしくされてしまった。新技は得意のギターで怪音波を放つというもの。

モリガン
Moriigan

ショートダッシュを利用した下段と中段の揺さぶり攻撃が得意であったが、今回はそれもパワーダウン。一方的に攻めきることは難しくなってしまった。彼女に未来はあるのか!? ダークフォースは前作アストラルヴィジョンと同じ。

パワーダウンとはいえまだまだ空中戦に頼るところは多い。

モリガンの新技は2つあるが、どちらもEX必殺技。そのひとつがこれ。伸ばした腕で相手を固定し、無数の針を刺すという攻撃。もうひとつはミサイルの連続発射。

アナカリス
Anakaris

変則的な攻撃で相手を撹乱する戦術は今回も可能。新必殺技も体得しているが、大幅な戦力アップにはつながらない。さらに、念願のガードキャンセル技を覚えたと思いきや、攻撃力が雀の涙……。今回もトリッキーにいくしかっ。

空中飛び道具の王家の裁き。相手を無防備な姿に変えるのは前作と同じ。

コレも健在。少し見破られやすくなったが……

彼のパワーアップは他のキャラとはひと味違う。使い方が難しい。ファラオマジックがより強力に。……で？

フェリシア
Felicia

ちょこまかとすばやい動きは前作同様に受け継がれている。多用できる新必殺技も覚えており、撹乱する基本戦法にも磨きがかかったといえる。ダークフォースは子猫を召喚して時間差で攻撃させるという、これまた便利なものだ。

ゲージ溜め?
ゲージを溜めるだけの行為で、攻撃力があるわけではない。溜まりは少し遅い。

これが新技のひとつ。前方へ小さくジャンプする突進技で、スキが少ないのが特徴だ。

リーチのある通常技には変更はないようだ。チェーンコンボの爽快感もひとしおである。

ビシャモン
Bishamon

ザックザックと相変わらずの刀さばきを見せてくれるビシャモン。前作の怒濤のラッシュは今回も健在。まわりがパワーアップしていても、それに劣らぬほどの実力を持っている。ダークフォースではスーパーアーマーをまとう。

ぬりゃあああ！

飛び道具である絡め魂。使い方は前作と同じで、ヒットしたあとに追い打ち可能。

とりりゃああああ！

リーチのある居合い斬りには使い勝手もよく今回もお世話になるだろう。

ほりゃあああ！

彼の真骨頂といえばダッシュ攻撃。今回も連続技への布石として多用することに。

ラウンド制が廃止になったって本当かよ!?

わ、私はなにも知らないわよ

セイヴァーではラウンドの区分けが存在しない。インパクトダメージゲージというシステムの採用に伴い、戦闘のテンポを崩さぬための配慮だと思われる。体力ゲージが無くなると一旦はダウンするものの、瞬時に体力が回復し、その場で起き上がって再戦となるのだ。

すぐに起き上がるので休んでいる暇はないぞ。

さらにこんなシステムも！

前述したインパクトダメージとは、ダメージの大きさがゲージに表れるというもので、体力が減るという表現とはちょっと異なる。また、ここで受けたダメージの白い部分は時間とともに回復するぞ。

白い部分は回復

オルバス
Oulbath

ダッシュ攻撃からのラッシュ攻めが得意な彼も、戦術的な変化は今回あまり見られない。しかし、旧必殺技のコマンドが変更されているので、操作感覚が少し異なるぞ。ダークフォースはスーパーアーマー状態でカブトガニに搭乗して攻撃する。

ソニックウェーブは溜め技となりガードキャンセルが不能に。

ダッシュポーズも変わった!

なぜカブトガニに乗るのかは不明。この状態で可能なのはしゃがみ攻撃のみだが、相手のガードは上下で可能。

サスカッチ
Sasquatch

前作でも有効であったダッシュ攻撃からの攻めが今回は飛躍的にパワーアップ。モリガンの十八番であった下中の揺さぶりがついに彼のものになった!? ダークフォースはスーパーアーマーとペンギンミサイルを装備する2種類を有する。

可愛い顔してエゲツナイ!?

ショートダッシュ攻撃が強烈。攻め持続も可能だ。

ドンマイドンマイ

新技も習得しているが多用は考えにくい性能かも。

レイレイ
Lei-Lei

ゲームスピードの向上に伴ってパワーアップを遂げたレイレイ。強烈な中段技の天雷破も健在で、ガード位置を揺さぶるスピーディな攻めが展開できる。ダークフォースはスーパーアーマーだが、終わり際のスキが大きいので多用は難しい。

隠し持っている様々な武器を投げる必殺技。使い方は前作とあまり変わらない。

空中歩行も可能。ここから連続技を狙うのが常套手段だ。

着地点を調整できるのが利点の旋風舞。スキが少ないので多用できるぞ。

セイヴァーは遊び心がタップリです

ダークストーカーズというモンスターをモチーフにしつつも、数多く施された憎めない演出に思わず笑ってしまう。開発者の遊び心が格闘アクションにつきまとう殺伐とした雰囲気を緩和してくれる。しかしながら、カプコンが手掛けているだけあって、ゲームは白熱する内容に仕上げられており、その微妙なバランスが人気の秘密になっているのだ。人気シリーズの続編ではあるが、その人気にはゲームバランスの良さなどの裏打ちされる理由が根底に存在する。この名作をぜひサターンでご賞味していただきたい。

念願の巨乳!?

踊る救世主

ひえええええ〜!

今回はこれで終わり
続報待っててね♥

はじまりの音──王都の巨神

デストニア帝国とアスピニア共和国。相容れぬ両国の争いは、邪教とされるブルザム教徒が帝国皇帝をさらい、その罪を共和国に被せたことで、さらに大きくなってしまう。病床の父に代わり、国王に従っていたシンビオスは、王を守り国に帰還するが……。ブルザム教と超人類ヒュードル。待ち受ける巨大な敵。最後には、意外な結末が待っている──。

別れの・・・時が・・・来た・・・
さらば・・・シンビオス・・・。

フラガルドからオブサーブへと進む間に
帝国軍がヘアンイルから上陸したそうで
一刻の猶予もありません シンビオス様。

どうだな・・・シンビオス・・・
父コムラードの代理役は慣れたかな？

そして、第2の音が、共鳴をはじめる

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子

特報 SPECIAL REPORT

完成度 60%

●セガ●今春発売予定
●4,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

共和国で響かせた結末が、次なる共鳴を呼び起こす。帝国の王子が奏でる第2楽章、ついに開幕！ ──運命は、変えられるのか？

不遇の王子 メディオン

デストニア帝国

バルメキア大陸一の軍事力を誇り、自領から独立した共和国と、たびたび戦火を交えている。一般民には暮らしにくい地で、亡命者も多い。現在は、次期皇帝をめぐる覇権争いが激化しているという。

オレが盗賊稼業を続けられるのも
帝国とウラでつながっているからよ。

From Scenario1

ドミネート

マジェスティ

スピリテッド　クリュエル　アロガント

シナリオ1では、第1王子やクリュエル将軍、名前のみ登場したレリアンス将軍などの帝国側の人物や、盗賊団と第2王子アロガントとの関わりなど、帝国の内部事情についてはあまり語られていない。共和国側からは見ることができない物語が明らかになるのも、本作の楽しみだ。

仁智勇備えし騎士
キャンベル

十代で帝国屈指の実力者になるとささやかれ、皇帝から「メディオンの教育係兼側近」の任を命じられた。任命後も、将軍やほかの王子からの誘いは後を絶たない。共和国随一の騎士、ダンタレスと互角の戦いを繰り広げるほど武術の腕は高い。が、その実力におごらないため、人望もあつい。貧しい貴族の出で、境遇が似ているメディオンとは兄弟以上の信頼で結ばれている。メディオンが帝国で一目置かれるのもキャンベルの存在が大きい。

デストニア帝国の第3王子。皇帝ドミネートが普通民の娘に産ませた子で、なかば強制的に王宮へ迎えられるまでは母メリンダとともに貴族社会から隔絶した市井に暮らしていた。その生い立ちのせいか、特権意識が薄く、厳しい階級制度を敷く帝国の貴族社会には批判的ですらある。正妃の子、第1王子マジェスティ（「威厳」の意）と第2王子アロガント（「尊大」の意）からは弟と認められず、そう扱われてもいないが、そんな逆境にもめげない芯の強さをもつ。シナリオ1のオープニングでも、老賢者イシャハカットに「冷静で明敏な頭脳を信条とし、感情に揺るがぬ強固な意志力を持つ」と評される彼はまた、母をこよなく愛する優しい青年でもある。「1」では、共和国の剣士シンビオスに共感し、旅先でもたびたび出会っていたが……。主人公をつとめるシナリオ2では、どんな活躍をみせてくれるのか。

「1」にも顔を出していたグランタック。どんな助言をしてくれるのか？

聖地エルベセムに・・・ですと・・・
あそこで何か・・・あるのですかな？

From Scenario1

ドミネートにより「メディオンの目付け役」とされた老軍師。王子の暮らしを陰に日向に見守っている。珍しい種族で、伝説の「竜族」の血を引いていると言われるドラゴニュートの1人。かつては戦場でその能力を発揮し、大活躍した――とは本人の弁だが、戦場では前線に出たがらないところを見ると……？

王子を見守る老軍師
グランタック

シナリオ1の国境の吊り橋。ゼロとの別れのシーンで、シンテシスやウリュドも顔を出してくれる。「2」での会話も楽しみ。

男まさりの魔法使い
シンテシス

同じくハーレムで育ったエルフの魔法使い。子分のウリュドとともに町でからまれていたとき、当時まだ普通民だったメディオンが偶然通りかかって、2人を助けてくれた。以来、相手の迷惑もかえりみず仲間となるが、その後メディオンは宮殿に連れて行かれてしまう。そこで彼女もあとを追い、普通民ながらメディオン直属軍に入るのだった。何事にも前向きな明るい少女で、メディオンを守る気持ちは誰にも負けない。だが、オテンバなうえ物事をはっきり言いすぎるため、彼女が将来嫁げるかどうかが老軍師の悩みの種となっている。

気のいい僧侶
ウリュド

ホビット族の少年。シンテシスの幼友達――というより子分で、幼いときから彼女に振り回されてきた。帝国のハーレムで育ったにもかかわらず、どこかとぼけたところのある、気のいい僧侶。口ではとやかく言うものの、シンテシスのことを心から信頼している。メディオンは彼ら2人の恩人であり、彼を追ってシンテシスが帝国軍に入ったとき、鉄砲玉の彼女を止められるのは自分だけだ、と言ってウリュドもついていくことになった。しかし実際には、ウリュドがシンテシスを止められたことなどないと、人々は語っている。

シンクロニシティ
共鳴するシナリオ1

ある出来事が、遠く離れた場所の存在に影響するシンクロニシティ・システム。「1」でシンビオスのたどった軌跡は、本作でメディオンのたどる軌跡へと共鳴していく。ときに交差し、また、遠くあっても影響しあう、2つの物語。ここでは新たなシナリオと大きく響きあうシーンを「1」から抜き出してみよう。

なお「シンクロニシティ」とは「世界の出来事や進化は、何かが起きた場合、それ以外の事象が響きあうことで成立している」という進化理論の1つだそうだ。

意味深な王子のセリフ。邪教僧を追う彼らが知る事実とはいったい何なのか？

1 サラバンド

この場合「2」ではガロッシュの死を知った彼の家族が関わってくるようだ。

助ければ、皇帝誘拐の真相を知るガロッシュ自身が、話に関わる可能性も。

2 ポイント切り替え～大陸横断列車

再び両軍が出会う、ポイント切り替え戦闘。帝国側からはどう見えるのか。

第2王子とつながるシラフの言葉。メディオンに好意的な将軍の運命は!?

「王都の巨神」から「狙われた神子(みこ)」へ

シナリオ１は「フォースⅢ」という物語の「起」──いわば導入部だった。答えのない多くの謎や分岐。名前のみ登場する人物や、消息不明になった者など、物語の詳細は語られていない。この導入を受け、「承」そして「転」をになうのが本作だ。この「2」では「1」のいくつかの謎や分岐の答えが語られるという。そして、「3」に向けた大きな分岐と、新たな謎も……。

神に仕え、神託を受ける者＝神子。「2」のサブタイトルを知った人のなかには、シンビオスの体験や、ある少年の存在を思い出す者もいるだろう。だが「神」とは何を指すのか。人々を加護するエルベセム神か、それともブルザムに代表される邪悪な超人類ヒュードルのことなのか……。

答えは、もうすぐ語られるだろう。

父の仇に立ち向かい、激流に放りこまれたジュリアン。「2」での登場は？

謎 「1」でも神に関する謎は多い。カーンの使命。オープニングで光の中から現れる少年。とある聖職者が話す「光の巫子」の存在。「2」では、どこまで解き明かされるのだろうか？

BATTLE & MONSTERS

シナリオ１、２は、同じ大陸の上で起こる１つのストーリーを、２つの側面から物語る。キャラクターは時間的にも、ほぼ同じ時代のなかを生きている。だが、ゲームとしての「シャイニング・フォース」は確実に進化している。戦闘シーンの完成度はシナリオ１のそれよりさらに高く、モンスターの動きにも磨きがかかっている。また「１」とことなるモンスターも登場する予定だ。写真は、上がガーゴイル、下がシザーズクラブ（＝カニ）。ほかにも必殺技や武器、戦闘システムなどについても新たな進化が期待できそうだ。

巨大な２つのハサミで相手を攻撃する、シザーズクラブ。シナリオ１にいないモンスターは、特殊攻撃も気になるところだ。

選んだ運命(こたえ)と新たな選択 2つめの人生(みらい)が動き出す！

「2」以降へのつながりがわかるイベントのほか、戦闘結果や加入メンバーの有無などでも、物語は変化するらしい。「フォースⅢ」のストーリーは、そこを旅するプレイヤー自身が作っていくのだ。

メディオン軍の危機。ベネトレイムの指示で、ゼロはアナフェクト村へ。

3 国境の吊り橋

ベネトレイムにたのまれ、エルベセムに寄ると約束するメディオン軍だが…。

4 アスピア城

守護像を破壊し、力を増すブルザム教徒。その危機を知らせるため、ゼロは宝珠とともに飛び立った。

5 フラガルド

船倉のカギを手に入れたか否か。「1」の結果で、「2」の話が変わると思われる分岐点。借りていた宝珠も、ここで返す。

共和国との掛け橋 ゼロ

もともと、アスピニア共和国フラガルド軍に所属していた鳥人。共和国の王ベネトレイムの命により、途中からメディオン軍に参加、以後、両軍の連絡役を務めることになる。少なくとも、途中まではメディオン軍唯一の（ウリュド談）飛行戦力となるようだ。弟に甘い姉、エルダーに対してはわがままを言う、そんな幼さも垣間見せるが、本人は一人前だと思っている。人なつこく、好奇心旺盛な少年だ。

シナリオ1第5章終了！

SHINING FORCE III シナリオI 王都の巨神

攻略もいよいよ今回で終了。「2」が発売される前に、第5章最後までを戦い抜こう。5章最終攻略は、強大な敵の待ち受ける難関マップだ！

●セガ●発売中●シミュレーションRPG●4,800円●1人プレイ用●全年齢推奨

邪教徒の待ちぶせをかわし、オブサーブに着いたシンビオス軍は、塔でフィアールと対峙した。だが、あと一歩のところで、重傷のフィアールをバサンダに連れ去られてしまう。助けたパルシスから真実を聞くシンビオス軍。一行は、共和国を救うために、マロリーへと急ぐことに。

第5章前半～中盤

シンビオスに白のリングとフラガルド城にあるエレメントソードを装備させると、以後の戦闘がラク。仲間になるハガネは、防御力さえカバーすれば前線OK。言動が楽しいので本陣で話しかけよう。

味方になるユニット

ハガネ／忍者

塔屋上の宝箱

●ダークマター

鍛冶屋に持っていくと、呪いのかかった邪悪な武器が作れる。できる武器は強力だが、リスクも大きい。

万里の長城

まず壁上の邪教僧を倒す。エルダーが育っていれば、通路を避け、空から狙う。残りのメンバーで宝付近の敵を掃討。以後は傷をこまめに回復しつつ一気にボスに近寄る。ボス前の通路では、「破壊の岩石」に狙われやすいシンビオスは片端の先頭を歩かせ、ほかはその反対端を彼より後から歩かせれば被害が少なくてすむ。

ムラサメ

ブルザム教にパルシスが放った密偵。NPC（プレイヤーが動かせない仲間）として戦闘を補助する。

条件 行手を阻むゴーレムを倒せ

1 仮面邪教僧（紫）×2
2 仮面邪教僧（赤）×2
3 仮面邪教僧（青）×7
4 ケルベロス
5 ハーピィ×2
6 リザードマン×3

途中出現敵ユニット

●Boss（ゴーレム）
○仮面邪教僧（紫）
▲仮面邪教僧（青）×2

P ポイント地点

A ゴーレム出現
B 敵後方部隊出現開始地点
C 宝／ベノンブレード

攻撃力+24、魔法防御・闇+20。装備すると、ブレードに熟練していなくても、必殺技「猛毒の刃」が発動する。

Boss
自軍

バガボンド

共和国首都に帝国の戦艦が上陸したという話で持ちきりのバガボンド。以前訪れたときとは会話内容が違う。テント配置は前と同じ。

A 教会
B 武器屋・道具屋
C 本陣
D まかないの老夫婦がいるテント
E さえない商人のテント
F 長老のいる大テント

道具屋

商品名	値段
薬草	10
いやしのしずく	200
毒消し草	20
妖精の粉	100
天使の羽根	40

イベント発生条件など

次はポイズンワームとの死闘。出かける前に、大量の毒消し草を買っておく。メンバーには、遠距離攻撃できるユニットを多めにセレクトしよう。

武器屋

武器名	系統名	値段	攻撃力
ハンターナイフ	剣系統	1000	12
バスタードソード	剣系統	3800	20
マスターレイピア	剣系統	5000	19
クロムブレード	剣系統	9000	22
上忍の太刀	剣系統	6000	28
ヘビーランス	槍系統	4200	16
バトルスピア	槍系統	5800	25
ナイトハルバード	槍系統	12000	23
バトルアックス	斧系統	2800	15
バトルトマホーク	斧系統	4500	20
バトルメイス	斧系統	8400	22
スチールクロウ	（格闘）	1800	10
ソーングラブ	（格闘）	2800	13
ハードナックル	（格闘）	5200	21
王者の矢	弓矢系統	12400	30
ヘビークォレル	弓矢系統	8000	20
バスターショット	弓矢系統	11000	22
巴重ね	弓矢系統	4000	17
バトルウイング	剣系統	10000	22
パワーアンカー	斧系統	9000	24

マロリー北湿原

条件

女王ワームを倒せ

1. 仮面邪教僧（紫）×2
2. 仮面邪教僧（赤）×2
3. 仮面邪教僧（青）×7
4. ケルベロス×2
5. ハーピィ×2
6. リザードマン×3

途中出現敵ユニット

●Boss(女王ワーム)
○ポイズンワーム

ポイント地点

Ⓐマロリー
Ⓑポイズンワーム出現ライン1
Ⓒポイズンワーム出現ライン2
Ⓓ女王ワーム出現ライン

ポイズンワームは倒してもキリがない。レベルアップを狙わないなら、隊を前進させながら、すべて遠距離攻撃で倒していこう。女王ワームは周囲のポイズンワームさえ封じれば、楽勝だ。

初登場 敵ユニットデータ

ゴーレム
HP180/MP0、移動0、攻54、防41、早17、運9。所持/元気のパン、金800。特殊攻撃/大地の震撼（通路全幅、前後4マス）、破壊の岩石（ゴーレム前方、幅3マス分突き当たりまで）。範囲内の全ユニットにダメージ。

女王ワーム
HP220/MP0、移動4、攻60、防41、早13、運5。所持/いやしの水、金1,100。特殊攻撃/アシッドブレス、ポイズンアタック。炎の魔法に非常に弱い。

仮面邪教僧（紫）
HP50/MP30、移動5、攻44、防27、早26、運6。所持/シルバーリング、金750。魔法/ブレイズ3。邪教僧には、アンクやシルバーの武器などが有効。

ポイズンワーム
HP57/MP0、移動4、攻54、防37、早17、運3。所持/毒消し草、金670。特殊攻撃/ポイズンアタック。毒を受けたら、すぐに治療。やはり炎に弱い。

第5章バトルPOINT

まずはフラガルドで買物。資金がなければ次の戦闘で稼ごう。北山岳道はLVアップにも適しており、稼ぎながらユニットも鍛えられる。後々のため、まんべんなく鍛えておこう。【敵増援の対処】5章では、敵増援部隊の出現場所は決まっており、倒しても、すぐまた同じ場所から出てくる。だが、敵が出現する前に、出現場所上に味方を置くと、味方がそこでフタをしている間は出てこない。【ボス戦の心得】まず周囲の側近をおびき出して倒し、ボスが孤立したら全軍でたたくのが基本。5章に限らず、ボスは攻撃範囲外の敵にはあまり反応しない。ボスの攻撃範囲外で隊列を整え、一気になだれ込もう。

万里の長城では、ボス＝ゴーレムの破壊の岩石を利用して敵兵を倒すことも可能だ。

シナリオ1第1～5章超掘り出し物

道具屋と武器屋では、ときおり掘り出し物と称して強力な武器やアイテムが売られることがある。しかし、その掘り出し物にさえ並べられない品があるのだ。買物をすませ、店を出ようとした瞬間呼び止められればOK。店主が特別なアイテムを売ってくれる。もちろん、そのとき買わなくても大丈夫。以後は普通の掘り出し物と一緒に陳列され、別の店でも扱うようになる。今回は、5章までに現れる超掘り出し物をすべて紹介しよう。

何度も訪れたらいいのか、多く買物をすればいいのかは不明。だが、きっと根気よく通っていれば……。

販売地	商品名	値段	分類	効用など
バルサモ	いやしの水	300	回復	味方1人のHPを全回復。道端や家のなかに隠されていることもある。
	女神の涙	300	回復	魔法の使える味方のMPを約20回復。同じく隠されていることがある。
レイルロード	男気ふんどし	8	装飾	男性ユニット専用アクセサリー。会心率アップ。男気があがる。
	いやしの水	300	回復	メモ①:掘り出し物や超掘り出し物は、買うと店からなくなってしまう。
列車内	女神の涙	300	回復	メモ②:全員回復アイテムを使うと、一気に多くの人と友情が高まる。
クアース	本気の下着	5	装飾	女性ユニット専用アクセサリー。反撃率アップ。本気になる。
	女神の涙	300	回復	メモ③:拾った珍しい品を下取りにだすと、掘り出し物に陳列される。
バガボンド	恵みの雨	10000	回復	MAP上の味方全員のHPを全回復。戦闘後仲間になる相手も含む。
アスピア	ライフリング	3000	装飾	防御＋4。装備すると、毎ターンHPが回復する。
ストリッヂ	男気ふんどし	8	装飾	メモ④:下着類をその場で装備すると、ちょっと違った台詞が聞ける。
	ミスリルクロウ	8800	武器	攻撃＋17。会心率・反撃率がともにアップ。邪教僧などに有効。
フラガルド	白のリング	5000	装飾	防御＋10。
	ルーントマホーク	7000	武器	攻撃＋22。会心率アップ。
オブサーブ	スイフトブーツ	3000	装飾	素早さ＋5。使うとサポートLV1。
	黒のリング	5000	装飾	攻撃＋10。会心率アップ。使うとブレイズLV2。呪い（解呪・金1,250）。
	カウンターソード	12000	武器	攻撃＋23。反撃率（カウンター発動の割合）がアップする。
	ミスリルクォレル	13000	武器	攻撃＋23。会心率アップ。邪教僧などに有効。
バガボンド	本気の下着	5	装飾	メモ⑤:ほしい超掘り出し物があったら、出るまで店に足を運ぼう。
	シルバースピア(2度目)	9000	武器	攻撃＋28。会心率アップ。邪教僧などに有効。

SFIII雑学メモ

サラバンドの洗たく騎士

「フォースIII」では、さまざまな場面で歴代の登場人物が顔を出す。ジュリアンは「ホーリィアーク」に少年として登場していたし、「フォースI」の隠しキャラ「ヨーグルト」の名も、幻覚を見た者のセリフに現れる。また、サラバンドの酒場の屋上で洗濯をしていた騎士、彼は「フォースI」のアーサーではないか？ と考えた人も少なくないはず……。6章では「フォースII」で見かけた登場人物も顔を見せるが、どんな形で登場するかは自分の目で確かめてみよう。

独立宣言

―一年戦争の勃発―
DECLARE INDEPENDENCE

全地球圏の運命を賭けた、地球連邦軍とジオン軍との一年戦争。人類史上最大の戦いとなったこの戦争の、そもそもの発端となったのが、サイド3内での"ジオン独立宣言"である。

人類の宇宙移民が実現してから約半世紀。宇宙移民者の間で高まる地球連邦への反感の中、ジオン・ズム・ダイクンがサイド3の独立を宣言。人類史上初のコロニー国家、ジオン共和国が誕生する。

彼の政策はあくまでも話し合いによって連邦との関係を築こうとするものであったが、宇宙世紀0068、ジオンが不測の死を遂げるとサイド3の指導者は軍国主義者、デギン・ソド・ザビへと移行。人類史上最大の軍事国家、ジオン公国誕生につながっていくのである。

建国者ジオン・ズム・ダイクン亡き後、ジオン共和国はデギン・ソド・ザビの指導のもと、軍事国家ジオン公国として生まれ変わった。

ギレン・ザビ

不測の死を遂げたジオン・ズム・ダイクンの死後、ジオン公国を継いだデギンの長男。実の父をして「ヒットラーの尻尾」とまで呼ばせるほどの軍国主義者であり、そのカリスマ性で軍部を操り連邦軍との徹底抗戦を進める。

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

●バンダイ●4月9日発売●6,800円●戦略シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

 ※記事中のアニメーションは、すべて「ギレンの野望」オリジナルのものです。

ジオンは破壊したコロニーに核パルスエンジンを増設、減速させて地球へと落下させた。

UNITED NATIONS

ZION DUKEDOM

宇宙世紀0079年1月4日、直径6km、全長30km以上にも及ぶ史上最大の"爆弾"が連邦軍本部ジャブローめがけて投下された。

それは、地球を離れた人類第2の大地、スペースコロニー。引力に引かれ落下したコロニーは、からくも上空で四散するが、各地に落着した破片はジオンの脅威を地球の民に知らしめるのには十分だった。

狂気 ―コロニー落とし―

ACT OF FOLLY

宇宙世紀0079年1月3日の宣戦布告から日を改めること1日。ジオン軍は、スペースコロニーを爆弾として地上に落とすという強攻に出る。もっとも、これは悪夢の始まりに過ぎないのだが。

宇宙世紀0079――人類は再び暗黒の歴史を刻もうとしていた……

特報 SPECIAL REPORT

一年戦争勃発の動きがついに映像化！

これまでに映像化されていなかった一年戦争のエピソードまでも楽しめる「ギレンの野望」。ついに完成したオリジナルムービーを交えながら、開戦前後の流れを紹介！

宇宙世紀0079年1月3日早朝の宣戦布告から3秒後、ジオン艦艇からサイド1、2、4への最初の攻撃が行われ、ジオン独立戦争が開戦された。武装していない密閉型コロニーへの毒ガス兵器使用など、狂気に満ちたこの攻撃は約28億人もの死者を出している。翌1月4日に開始されたブリティッシュ作戦（コロニー落とし）でも、10日朝のコロニー落着までに2億人の命が失われた。

この7日間の戦いは、実に総人口の3分の1に及ぶ、30億人もの死者を出した。これが俗に言われる“1週間戦争”である。

1週間戦争でのジャブロー破壊に失敗したジオンは2度目のコロニー落としを決定した。当然内部での反対意見も出たが、ギレンの演説によって、やがてその声も聴かれなくなった。恐るべきカリスマ性がジオンの民を狂わせていく。

宇宙の民はギレンの言葉に惹かれていった

南極条約締結

サイド5での“ルウム戦役”においてレビル中将が捕われるという、連邦に不利な状況下で行われた南極条約会議。ジオンは事実上の降伏を迫ったが、会議中に救出されたレビルが敵国の疲弊しきった内情を暴露したため、会議は軍事条約の締結という結末をみた。

わずか7日で30億人の命を奪った“1週間戦争”、そして第2のコロニー落としを阻止すべく、連邦艦隊が集結した“ルウム戦役”。一年戦争はこの2つの激戦から幕を開けたのである。

開戦

—ギレンの野望—

ONE WEEK WAR

連邦・ジオン両軍の軍事情勢

モビルスーツの開発・量産が急務だった連邦軍

開戦直後、とてつもなく大規模な戦闘をたて続けに行った両軍。果たしてその軍事力はどれほどに疲弊していたのだろうか。その軍事情勢を考察してみよう。

連邦軍はジオン軍が導入してきた機動歩兵“モビルスーツ”の威力に圧倒され、2度目のコロニー落としこそ阻止したものの全兵力の80％以上を失っている。戦争は両軍の疲弊によりゲリラ戦へと移行していくので、物量作戦でくい止めながら技術力を向上させ、モビルスーツに対抗するための新兵器を開発せねばならない。

ゲーム中でも、やはり技術開発が連邦側の急務となっている。

対するジオン軍はコロニー国家のため、資金や資源が圧倒的に不足している。強力なモビルスーツを投入し、地球上に軍事拠点を確保するのが当面の目標となるのだ。

ジオン軍のモビルスーツが連邦の戦闘艇に迫る。この新兵器の投入によって連邦軍は開戦直後にして総兵力の3分の1を失うことになる。ジオンでプレイするときは、この勢いのまま地上拠点を制圧したい。もたもたしていると、連邦製モビルスーツが完成してしまう。

連邦軍

連邦軍側で開始すると、地上侵攻がかなり進んだジオンへの初期対応が勝敗を分ける。

ジオン軍

資源不足のジオンは、ゲーム開始直後に地上降下を開始して資源を確保する必要がある。

ジオン侵攻 ―地球降下作戦― INVASION OPERATIONS

先の激戦で疲弊したジオン軍は地上拠点を制圧、コロニーでは得られない鉱物資源の獲得に乗り出した。次々に降下してくる鋼鉄の兵士達。ついに地上までもが彼らの戦場と化すことになる。

開戦直後1カ月間の猛攻によって自国の圧倒的技術力を見せつけ、南極条約でジオン公国の独立を認めたうえでの休戦条約を締結させるというジオン軍のシナリオは、捕虜であったレビルが奪回されたことによって崩れ去ってしまった。捕虜として捕われていた彼がジオンの疲弊しきった内情を目撃、これを演説で訴えたためである。

両軍ともに疲弊していることが知られては、どちらかに有利な休戦条約はあり得ない。条約の内容は、徹底抗戦をふまえたうえでの軍事条約となるのであった。

戦争の継続が決定した条約会議の直後、機先を制したのは強力なモビルスーツを擁するジオン軍であった。コロニー国家である彼らは、先の激戦で失われた鉱物資源を得るために地上拠点への侵攻を開始したのである。大気圏突入可能なＨＬＶにモビルスーツと兵員を搭載して地上に降下、橋頭堡を築いては再び大気圏を離脱する、というピストン輸送を繰り返して地上に拠点を築き始めたのだ。

宇宙空間での戦いに疲弊したジオンは資源の豊富な地上に狙いを定めた。大気圏突入能力を持つＨＬＶを使い、地上への降下を開始したのである。

地上降下してきたＨＬＶはザクを降ろす前に叩け！

ジオンの地上降下作戦は、モビルスーツの圧倒的な能力のため各地で成功をおさめた。

ユーラシア大陸の3分の2を占拠

ジオンに制圧された地上拠点から次々と出撃するザク。対する連邦は物量作戦だ。

コロニーで生まれたジオン公国の脅威が母なる地球に降り立つ。

ジオン軍の要人達

デギンやギレンなど、サイド３での独裁体制を築き上げたザビ家直系の人物を始め、ジオン軍には数多くの要人が在籍している。しかし、彼らは必ずしも同じ目的のために動く“一枚岩”ではない。ザビ家よる独裁体制が続いているためか、純粋な軍隊である連邦軍とはひと味違った人間模様が展開されているのだ。

ザビ家の四男、ガルマ・ザビ。地球方面軍総司令官を務める。しかし、実際に指揮していたのは北米方面のみである。テレビ版ではホワイトベース隊が北米を訪れた際に功を焦り、死亡している。

ザビ家次男、ドズル・ザビ。そのほとんどがしたたかな戦略家であるザビ家において、唯一真っ向勝負を好む、武人気質な性格。智将ではなく武将、といったところか。

先見の明に長けたザビ家の長女キシリア。マ・クベ(写真左)は、彼女直属の部下である。そのキシリアは、兄ギレンを殺害していることもあり、２人がゲーム中で思わぬ行動を起こす可能性も。

ジオンの先制攻撃に反撃するためには、ザクの性能を超える、連邦製モビルスーツの開発が急務だった。そのための極秘プロジェクトが「V作戦」だ。"白いモビルスーツ"が、遂に姿を見せる。

連邦の反撃

―V作戦始動―

TOP SECRET PROJECT

ジオン軍のモビルスーツに猛攻を受け、多大な被害を被ることになってしまった連邦軍。ジオンの降下作戦を受けたいくつかの地上拠点が完全に制圧されてしまったときには、反撃の手段はただ1つしか残されてはいなかった。

敵モビルスーツに対抗する新兵器の開発――ジオン製モビルスーツを参考に、かねてから進めていた極秘計画「V作戦」の始動である。

ゲームを連邦側で始めたときはやはりこの局面からのスタートになり、作戦を発動するとV作戦で開発されたモビルスーツを運用するためのペガサス級母艦と同時に連邦製モビルスーツ、RXシリーズの開発が開始される。

作戦が成功すると、ジオンを震え上がらせた"白いモビルスーツ"「RX-78 ガンダム」が誕生する。

V作戦とビンソン計画

V作戦と同時期に、モビルスーツの量産と、現行艦船にそれを搭載可能とする「ビンソン計画」が進められていた。連邦の"物量"作戦がいよいよ始まったのだ。

「V作戦」を発動し、モビルスーツ研究に予算を投入することでRXシリーズの開発が可能になる。

そして伝説の白いモビルスーツが誕生する

遠距離砲撃型、中距離支援型、格闘戦型と、それぞれの目的に沿って設計されたRXシリーズの中でも、特に優れた性能を誇っていたのが格闘戦型モビルスーツ「RX-78 ガンダム」である。

原作では第13独立部隊に所属するパイロット、アムロ・レイの愛機として獅子奮迅の活躍を見せた名機だが、ゲームでの運用はプレイヤーの自由。名機を生かすも殺すも、プレイヤーの戦略しだいだ。

ホワイトベース部隊の運用もプレイヤーの采配しだい

V作戦の最終段階において壊滅的な打撃を受けたホワイトベース隊が民間人の協力を得て奇跡的な戦果を挙げるのはテレビ・劇場版でお馴染みのエピソード。

しかし、ゲーム中のホワイトベース隊も原作と同じく活躍するか否かはプレイヤーの采配にかかっている。そう、ゲーム中では彼らを解散させ、自由な戦略で運用することができるのだ。当然、ホワイトベース隊を存続させれば原作に沿ったイベントも発生する。

ジオン軍のエース"赤い彗星"のシャアをして「連邦のモビルスーツは化け物か!?」と言わしめるほどの性能を誇る「RX-78ガンダム」。ジオン側でプレイしてみると、その驚異的な強さを痛感できるだろう。

ニュータイプ部隊であるとしか思えない戦果を上げるホワイトベース隊。存続か、解散か……?

参考文献：『機動戦士ガンダム　戦略戦術大図鑑　～1年戦争全記録』（バンダイ刊）

特報 SPECIAL REPORT

独自の世界を創り上げた戦術級シミュレーションRPG!!

これまでに類を見ない世界観を打ち立てた「ブラック／マトリクス」。今回は新たに登場したヒロインと、戦闘システムの紹介を行う。目を通せばさらに発売が待ち遠しくなるはずだ。

BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス

●NECインターチャネル●初夏発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

主人公が目を覚ますと、傍らに

体の節々に鋭い痛みが走っている。手足はしびれ、まったく言うことを聞かない。吐き気がするとともに、後頭部に痛みが走り続けている。意識がはっきりしてくる。冷静に何が起こったのかを思い出そうとするが、前日のことばかりか、自分の名前すらも思い出せない！　……そんな状況に陥ったアゼルが目を開けると、そこは女性が好みそうな、装飾品に飾りたてられた一室。首をまわして傍らを見ると、真紅の口紅がアンバランスな程に目立つ、背中から黒い羽を生やした女性が椅子にもたれ掛かるように眠りこけていた。

目を覚ますアゼル。直前にヒロインの顔が大写しにされる。

清楚な雰囲気漂う黒髪の娘

ドミナ
お嬢様タイプ

つぶらな瞳に風になびく美しい長髪。定番といえば定番だが、やはり安心して（？）選べるヒロイン。なお、どのヒロインも真紅のルージュを引き、背中に黒い羽を生やしている。名前も自由に変更可能。

ヒロインと過ごす甘い甘～いリハビリの日々

──以上が第一章冒頭のあらまし。ヒロインに自分が寝込むことになった顛末を聞いたあと、主人公のリハビリが始まる。農作業に始まり、巻き割りや釣りなど、ミニゲーム的なリハビリが行われる。ところでこのリハビリ、うまくこなすとヒロインの気持ちが高まっていく。彼女の期待に応えられるかはプレイヤー次第だ。

プリカ
少女タイプ

頭にロールパンを持つ少女……です。自分の幼さにコンプレックスがあるのか、ときおり大人びた口調で話す。ちなみに家事は苦手。やはり魂を揺さぶるとなるとこうです。ちゃんと押さえてあります。

見掛けは幼いが思いは一途

上の写真は部屋を掃除中の図。まじめにやれば、ご褒美がもらえるかも？

さわやかな妹的なヒロイン

クレージュ
ボーイッシュタイプ

ショートカットの活発な少女。自分をボクと呼ぶあたりかなり男の子っぽい。というかボーイッシュタイプとなっていました。イラストを見る限り色気は少なめだが、こうグッっとくるものが……ある。

親身になって世話を焼くヒロイン

クレージュとさかな釣り。リハビリ中、ヒロインは常にアゼルに同行する。

一人の女性が座っていた

ミシェット
ブリティッシュロリータタイプ
いつも人形を小脇に抱えていて、どことなく感情が希薄な印象。とはいえ、アゼルに対する想いは他のヒロインとなんら変わりない。プリカとはまた違ったタイプでマニア受けしそうなキャラクター。

リハビリが退屈という人は、街を見に抜け出すことも可能だが、その場合……右下を参照。

リハビリ中の台詞などは、ヒロインによってかなり変化する。

美貌の奥に誰よりも強い心

影のある面持ちが魅力

ヒロインの許しを得て街へと赴いたが、白い羽の民は鎖につながれて奴隷扱いされている。そしてアゼルを見た人々が騒ぎ始め……。

プラハ
お姉様タイプ
ここらへんになると、一般のストライクゾーンから離れた感がするが、いやいやさにあらず。厚めにひかれたルージュと芯の強そうな面持ちにめろめろになってしまう方は多いはず。もうたまりません。

甘美な日々はいつまでも続くと思われたが…

もちろんリハビリばかりでは息が詰まる。外出を望むアゼルに、ヒロインは何故か拒否しながらも、許可を出してしまう（ヒロインの目を盗んで抜け出すことも可能）。そして街に出たアゼルは、白い羽を持った自分の本当の身分を知り困惑する。そしてヒロイン――ご主人様を問い詰める異端審問官。そこで大罪のひとつ、愛のことを口にしたヒロインは連れ去られ、アゼルも重罪人として投獄される。ここから、いよいよアゼルの戦いの旅が始まるのだ。

「私は彼を愛しています！」

「人間の発情期の間違いですな！」

「奴隷!? ペット!?」

「おまえのご主人様まで酷い罰を受けるぞ！」

さまざまなシステムが物語に一層

ご主人様と離れ離れになり、失意のうちに幕を閉じた第一章。次なる第二章からは、さまざまな戦闘が繰り広げられる。まずは、次第に全容が明らかになってきたシステムの解説を行おう。世界観に目を奪われていた方も多いと思うが、第二章以降は筋金入りの硬派シミュレーションになっている。

戦闘のコツは、第二章のはじめにレプロブスらがみっちりと叩き込んでくれる。

召喚魔法なども、さらに内容が増えている。

戦闘とシナリオの進行は、基本的に同一フィールド上で行われる。シナリオ展開の幅も広い。

システムのツボを見切れ！

攻撃タイプと武器タイプ

戦闘時の攻撃範囲は一定ではなく、使用中の武器によって決められる。では、全員が弓を持てばいいのでは、となるが、そうもいかない。各キャラクターには攻撃タイプというものが設定されており、これにより装備可能な武器が決められるからだ。武器は11種類に分類されるが、それぞれ攻撃範囲、障害物や高度の違いから受ける影響が異なる。複雑な地形ではどの武器が強力かを覚えておくといい。

攻撃タイプは使用武器を決定

攻撃タイプによって、装備可能な武器が決められる。レプロブスは殴り攻撃のみなので、使える武器が少ない。

攻撃範囲は武器に依存

攻撃範囲は装備している武器によって変化する。写真は射る攻撃タイプのピリポが弓で攻撃を仕掛けるところ。

不可侵領域「ZOC」

2人以上の味方キャラクターが接近すると、その間、もしくは周囲に強制的に移動力を0にする空間が発生する。これがZOCだ。これは、例えば後衛を狙った敵の足を止める時などに役立つ。有効活用することで、戦闘の展開は大きく変化するはずだ。ZOCが生成される領域は、攻撃タイプを基準に判定される。アゼルたちパーティの攻撃タイプはさまざまだが、うまく組み合わせることで鉄壁の布陣が敷けるだろう。ただ、敵側もZOCを作成するので、留意しておくこと。

突く・振る

3方向をカバー。領域の形上、先陣を切るべき攻撃タイプだ。

殴る・射る

もっともZOC生成領域が小さい。要所に配置するべし。

横振り

前方3ブロックをカバーする。中盤に位置させるといい。

ZOCを作り敵の進軍を止める！

左は、「突く・振る」攻撃タイプのキャラクター2人によるZOC生成の図。このように、味方キャラクター同士のZOC生成領域が重なれば、そこにZOCが生成される。肉弾戦が重要な本作においての、重要な戦術のひとつだ。

仲間への攻撃を阻止する！

利点が目立つZOCだが、これさえ形成しておけば……というわけにもいかない。敵陣営の人数が自軍を上回る場合などは、どこに形成するかが問われる。また、シナリオの展開上、戦闘に参加する味方が限られている場合もある。

もちろん敵側も……

相手陣営も、部隊長や指揮官といった重要なキャラクターへの攻撃を防ごうと、巧みにZOCを形成してくる。クリアまでのターン数が問われる戦いなどでは、とても厄介なことになりそうだ。

潜在能力 魔法

潜在能力とはそれぞれのアイテムに秘められた力のこと。アイテムに血（ブラッディポイント）をそそぐことによって、さまざまな力が発生する。また、魔法にはどうやら時刻による影響があるらしい。この辺については次回にて。

潜在能力といっても呪い的なものも多いらしい。

画面の右上にあるのが時刻を表すゲージ。魔法の効果以外に影響はあるのかは不明。

の深みを与える！

BLOODY POINT

血――ブラッディポイントの詳細がほぼ決まったようなので紹介しよう。ブラッディポイントは敵の亡骸から採取する。ゲーム的に言うと、亡骸を攻撃するわけだ。集めたブラッディポイントはすぐに使えるわけではなく、パーティ全体のストックとして貯えられる。それを、次の戦闘などで使う仕組みだ。血は各所で必要なので、残らず採取しておくべし！

一度倒した敵の亡骸にさらに攻撃を加えると……。

ブシュッ！　という具合にブラッディポイントを獲得。

戦闘開始時に配分！

ブラッディポイントは戦闘前に戦闘参加キャラクターに配分する。当然魔法を使う仲間に多めに渡しておきたい。

経験値とレベルアップ

戦闘中に得た経験値は一度ストックされ、戦闘終了時に戦闘に参加したメンバーに配分する。この配分は自由に行えるので、一人だけを重点的にレベルアップさせることもできる。レベルアップするとHPとBPの最大値が増えるほか、能力値へのボーナスポイントが与えられる。これも好きな能力に配分が可能。かなり自由度が高いシステムになっている。

能力の配分は自由！

レベルアップの作業は戦闘終了後に行われる。もちろん、戦闘に参加したメンバーしか経験はもらえない。

プレイの進め方によって、パーティは様々な性格に成長していくことになるだろう。

魔法使いのヨハネなら、知力ばかりを上げるのもいいだろう。

そして主人公たちは戦いの旅に身を投じる

第一章の最後で、高貴な黒い羽のご主人様を愛などというたわけたものでたぶらかした大罪人の烙印を押されたアゼル。彼は死刑囚として街外れに位置する牢獄へと連行されてしまう。彼はヒロインと再びめぐり合うために、今後出会う仲間たちともに戦うことを決意する。それでは、物語序盤のあらすじを見ていこう。

第二章～牢獄からの逃亡劇

降りしきる雪の中、ゴルゴダの牢獄へと連行されるアゼル。各章の始まりには、このようなクオリティの高いビジュアルが挿入され、いやがおうにも雰囲気を盛り上げてくれる。

レプロプス、ガイウス、ピリポ、ヨハネとアゼルの5人で戦う。

死刑囚として収容されたゴルゴダの牢獄で、黒い羽を持つが体が不自由な弱者のピリポ――この世界では弱さも罪になる――の傷を癒し、さらには彼の羽を白いものへと変えてしまう。それを見た死刑囚一行は脱獄を決意。かくして看守たちとの戦いが始まった。

第三章～大邪神の鎧

力を手に入れる――ヨハネの提案に一行は彼の故郷を訪れる。幾多の戦いを経て、ようやくたどり着いた神殿最深部だったが、そこで見たものは、羽を持つ者には触れることすらできない呪われた大邪神の鎧だった。ヨハネはアゼルなら鎧を着れると主張するが…。

ヨハネの弟子、ルビルビが仲間に。魔法を使いこなす邪道騎士だ。

自らの羽を引きちぎり、呪われた大邪神の鎧を身にまとうアゼル！

力を手にしたアゼルだが、黒い羽は強力な刺客を次々と送り込んでくる。そんな中、仲間たちも徐々に新たなる力を手にして……ヒロインに再会できる日はいつか!?

そして仲間たちも……！

特報 SPECIAL REPORT
完成度 80%

ガングリフォンII

開発も順調に進み、4月23日の発売は確実な状況になってきた。発売まであと2カ月ということで、今回は設定面の話をチェックしていくことにしよう！

GUNGRIFFON II

●ゲーム アーツ/ESP● 4月23日発売予定● 6,800円
● 3Dシューティング●全年齢推奨●対戦ケーブル・ツインスティック対応

「ガングリフォンII」と前作のつながりを探る！

「ガングリフォンII」では基本的に、前作の舞台と同じ戦争を別の視点から描いている。そのため、前作のミッションと今回のミッションを合わせて理解していれば、下の年表のように、「ガングリフォン」の世界が手に取るようにわかるだろう。ちなみに、前作のバックアップデータが残っている状態で「ガングリフォンII」をプレイすると、ちょっとしたサービスが……。

「ガングリフォンII」ミッション1までの世界の流れ

21世紀に入ってから、世界情勢はブロック化の方向へ移行し始めていた。それが確実な土壌となった2008年、2大勢力となったPEU（汎ヨーロッパ連合）とAPC（アジア太平洋共同体）は、孤立主義を唱えて閉鎖されたアメリカに代わる巨大な市場を求めていた。

そんな折、彼らが次の市場として注目を集めたのがアフリカだった。

アフリカ諸国はOAU（アフリカ統一機構）を結成していたが、南アフリカをリーダーとしたためか、結束力が多少弱かった。

アフリカ大陸進出を画策した2つの陣営は、その手がかりとしてパートナーになるべき国を探した。そして、PEUは旧宗主国だったイタリアと関係の深いリビアを、APCは中国と軍事的関係の強かったエジプトを選んだ。ともに、OAUの盟主国南アフリカからもっとも遠い国を選んだことになる。

その結果、2つの陣営はアフリカ諸国に山積みされている諸問題を巧みに利用して経済戦争を繰り広げ、両者の対立は次第に利己的かつ過激化していった。

そして、その図式は盟主を狙うアフリカ二国間の対立から、APCとPEUの代理戦争へと発展していくのだった。

日増しに軍備を増強して挑発行動をとるPEU・リビア連合軍は、完全無線封鎖による演習を始める。これを敵の侵攻作戦と判断したAPC・エジプト連合軍は、兵力に勝る敵軍に対して奇襲作戦の決行を命令する……。

後に、第三次世界大戦と呼ばれる戦乱の幕開けだ。

2015年2月9日 北アフリカ リビア砂漠 アウジラ。

奇襲作戦の先鋒を務めた日本外人部隊第一空中機動師団第501機動対戦車中隊は、ベンガジ東南のドイツ軍第12機甲師団を攻撃。初陣は完全な勝利に終わる。無事に撤退して味方との合流にも成功し、次の出撃を待っていた第501機動対戦車中隊に、敵輸送部隊発見の報が入る。

本日2度目の出撃命令が下った……。

「ガングリフォン」年表（抜粋）

年	月日		出来事
2003年			汎ヨーロッパ連合(PEU)結成
2005年			アメリカ自由貿易協定(AFTA)結成
2006年			アフリカ統一機構(OAU)結成
2008年	5月		PEU軍設立
	6月		アジア太平洋共同体(APC)締結
	8月		第2次中越紛争勃発
	9月		APC軍設立 ベトナム懲罰戦に出兵
	11月		PEU軍 編成・装備統一プログラム開始
2010年	10月		日本外人部隊創設
2012年	6月16日		HIGH-MACSプロトタイプ座間研究所でロールアウト
2014年			日本外人部隊 第1空中機動師団新設
	3月18日		第501機動対戦車中隊(愛称:ガングリフォン) 北海道東千歳にて創設
	10月24日		HIGH-MACS次期テストヘッド機ロールアウト
			同日第501機動対戦車中隊へ配備
2015年	2月9日	●	開戦 APC軍とPEU軍が北アフリカのリビア砂漠で戦闘状態に入る
			＜ガングリフォンII:ミッション1＞
			第504機動対戦車中隊創設
	2月10日		PEUドイツ軍 降下猟兵旅団により反撃
	2月12日	●	第501機動対戦車中隊 シジバラーニの淡水化プラントの邦人救出作戦に投入
			＜ガングリフォンII:ミッション2＞
	2月14日	●	カッタラ窪地でAPC軍敗北
			＜ガングリフォンII:ミッション3＞
	2月16日		スエズ運河攻防戦
	2月23日		エジプト降伏 カイロ市街戦同日ロシアとウクライナの再併合の蛮行に出る
	2月24日		PEU軍 北アフリカから撤退
	3月26日	○	APC軍 ウクライナの援護のためハリコフへ空挺降下
			＜ガングリフォン:ミッション1＞
	4月10日	○	キエフ市街戦
			＜ガングリフォン:ミッション2＞
	4月20日	○	第102機甲師団 ノボシビリスクで初陣を飾る
			＜ガングリフォン:ミッション3＞
	5月15日	○	モンゴル大戦車戦
			＜ガングリフォン:ミッション4＞
	5月16日		モンゴル独立
	5月24日		万里の長城で戦闘始まる
	5月30日	○	第501機動対戦車中隊 万里の長城での戦闘で壊滅
			＜ガングリフォン:ミッション5＞

○ 「ガングリフォン」（前作）で用意されていたミッション
● 「ガングリフォンII」で用意されているミッション

ガレージキットも発売!!

主役機の「12式装甲歩行戦闘車（HIGH-MACS）」のガレージキットが、テクトから発売される。1/72スケールで複雑な形状を再現しつつ、プロポーションやディティールを省略せずにフル可動を実現している。当然「12式120mm自動対戦車砲」も付属。3月発売予定で14,800円。製作にはそれなりの技術を要するので、腕に自信があるなら挑戦してみるといい。

実在のものから実在しそうなものまで登場兵器の動きを堪能せよ！

「ガングリフォン」シリーズの特徴の1つとして、登場兵器が非常にリアルなことがあげられる。それもそのはず、現在配備されている現用兵器はもちろんのこと、それらの発展型が「ガングリフォン」の世界に登場しているからだ。新たな兵器も多数登場するぞ。

ka-50 ホーカム
ロシア製の対戦車ヘリ。同軸・二重反転式ローターで高機動を実現している。

AH-64D ロングボウ・アパッチ
強力な武装と高い生存率を誇る"空飛ぶ戦艦"。シナリオモードでは僚機となる。

AH-1W
世界初の戦闘ヘリとして誕生したAH-1シリーズの最新型。2015年でも大活躍。

CH-47 チヌーク
自衛隊を始め、世界各国で使われている傑作ヘリ。補給ヘリとして登場する。

CH-53 シースタリオン
シコルスキー社の開発した大型の強襲輸送ヘリ。ゲームでは救助ヘリとして登場。

メルカバMk.Ⅲ
イスラエル開発のメルカバシリーズの最新型。人命重視と実戦主義の設計だ。

レオパルド2A5
現用ドイツの主力戦車。レオパルド2の欠点だった装甲防御能力不足を補った。

レオパルド3
ドイツ軍がPEU軍の共通戦車構想トライアルに向けて製作、という設定で登場。

ティーガー歩行戦闘車
PEU軍の多脚歩行兵器共通化トライアルで正式採用。改修型も登場予定だ。

バリアント支援戦闘車両
レーダーをかいくぐってくる航空機を落とすための対空車両。対地攻撃も強力。

M19・A1 ブルータルクラブⅡ
前作でも登場したアメリカ軍の多脚AWGS。V.Sモードなら自分で操作でき、高機動を体験できる。

HIGH-MACSパイロットのジャケットが存在する!?

「こだわりもここまできたか!」という感じで、プレイヤーの所属する「日本外人部隊 第一空中機動師団第501機動対戦車中隊」のHIGH-MACSパイロットが着る、という設定のジャケットまで作られてしまった。ボディにはALPHA社製のCWU-45/P（ベーシックグリーン）を使い、専用のパッチを両胸と両肩に付けた本格的なものだ。このジャケットはただ作られただけでなく、ソフト発売後に開催されるタイムアタックコンテストの賞品となる。タイムアタックコンテストの詳細については後日発表するので、しばし待て。

これが噂のジャケットだ!!

右肩 ……APC(ASIA-PACIFIC-COMMUNITY) 記章
右胸 ……第501機動対戦車中隊 記章
左肩 ……第一空中機動師団 記章
左胸 ……HIGH-MACS操縦記章
※本来なら記章の下の文字はパイロットの名前と階級が表記されるが、今回は日本外人部隊の略として"JPN.F.L"と入っている。

All You Need Is Love.

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.2

特報 SPECIAL REPORT

彩のラブソング™

いろどり

●コナミ
●3月26日発売
●5,800円（CD2枚組）
●アドベンチャー
●1人プレイのみ
●全年齢推奨
●シャトルマウス対応

ストーリー紹介 9月25日 INTRODUCTION ～前奏～

「ときめきメモリアル」本編では語られなかった片桐彩子と主人公との出会いと恋の芽生えを描く「彩のラブソング」。今回は、ゲーム開始から片桐と出会うまでの3日間のストーリーを紹介する。

文化祭まであと半月余り。展示の準備をする文化部の生徒によって校内が慌ただしさを増してきたこの日も、きらめき高校の片隅からはいつものようにギターの音が聴こえてくる。

ギターを弾いているのは、本作の主人公。アマチュアバンド「彩」のギタリストである。成績はよくない。運動もできない。ルックスも決してよくはない。だが、ベース担当の大沢巧実の人気もあって、バンドの知名度は高かった。

しかし、主人公は自分の作る曲に疑問を持っていた。確かにファンの女の子（ほとんどが巧実の取り巻きだが）は喜んでくれる。だが、これが本当に自分の作りたかった曲なのだろうか――。

そんな時、主人公の目に止まったのが、片桐彩子の姿だった。

「片桐は俺達の歌には興味ないんだってさ」

片桐彩子は巧実のクラスメイトで、美術部に所属する。「彩」の曲には興味がないらしい。

「彩」のメンバーたち

ベースの大沢巧実。ドラムの田村康司。キーボード担当の美咲鈴音。そして、ギターと作詞・作曲担当の主人公。これが「彩」の現在のメンバーだ。

「俺の歌って……俺の歌って……人マネなのか!?」

自分の作る歌は、流行りの歌を真似しただけなのではないかと悩む主人公。「彩のラブソング」は、そんな主人公が片桐彩子と出会うことで自分の曲作りを見つめ直すというストーリーになっており、“曲作り”はゲームの重要なテーマでもある。

この曲はプレイヤーがゲームの途中で実際に作っていかなければならない。作曲と言っても、プレイヤーが作るのはサビの部分だけで、しかもフレーズをつないでいくだけという簡単なものなのだが、主人公の曲作りの苦労を体験できるユニークなイベントである。

作曲の方法

❶フレーズをつなぐ

用意された3つのフレーズから、一番いいと思うものを選んでサビの部分を作る。

❷康司に相談する

放課後、康司の前で曲を演奏すると、曲のどこが悪いのかを教えてくれる。

MINI GAME ギターの練習

ゲームを進めていると、ミニゲームが出現することがある。以前お伝えしたように、登場する女の子にはそれぞれミニゲームが用意されているらしいのだが、ゲームを始めて最初にプレイできるのが、この「ギターゲーム」だ。

これは放課後、バンドの練習をするときに登場するもの。画面の右から左へと流れて行く楽譜に合わせて、タイミングよくボタンを押してギターを演奏する。タイミングがズレたり、指示どおりにコード（和音）を鳴らせなかったりすると音が出ないので注意。リズム感が要求されるミニゲームである。

コード ギターの左手の部分に相当。上の矢印が出てきたら、Lボタンと方向キーを同時に押してコードを決定する。

リズム 流れてくる音符に合わせて、タイミングよくCボタンを押すと音が鳴る。カッティングのリズムを覚えよう。

ストーリー紹介 26日～27日

IF I FELL………
～出会い～

「先輩、今度は“Xニッポン”系の曲を作ってくださいね！」

どんな言葉を聞いても、自分を責めているような気がする。自分の作る曲は、人マネに過ぎないんじゃないだろうか……。そんな疑問を抱きつつ、主人公は今日も校舎の屋上で新曲作りに励んでいた。今度の文化祭で開催されるバンドコンテストで演奏するための曲を作らなければならないのだ。

そこに現れたのが、片桐彩子だった。軽いノリだけど、不思議な魅力を持った少女。話をするのは初めてだったが、彼女の言葉は主人公の心に深く突き刺さった。「人マネなのぉ？」「つまらないものなのね、曲作りって」

「ただの……決まり文句さ」

BOY MEETS GIRL

片桐に自分の安易な曲作りを指摘され、主人公はついカッとなってしまう。だが彼女の言葉はいつまでも心の中で渦巻いていた。

苦悩する主人公に、「彩」のメンバーは慰めの言葉をかけてくれる。だが、主人公の心は晴れなかった。

「そう。つまらないのね、曲作りって」

美咲鈴音 はバンドの妹的存在。だけど……

バンド「彩」の紅一点、美咲鈴音。「彩」の男子のメンバーは全て2年生だが、鈴音だけは1年生なので、バンドの妹的な存在としてかわいがられている。だが、鈴音は「妹」としてではなく、バンドの仲間として、そして1人の女の子として主人公に見てほしいといつも思っていた。

曲作りに悩む主人公を、一番力強く励ましてくれたのは鈴音だった。

「先輩はもっと自信もっていいと思います！」

主人公の目標 バンドコンテスト

文化祭の目玉ともいえるイベントが、バンドコンテストだ。「彩」も参加を予定しており、主人公はこのコンテストに向けて曲を作っている。優勝すれば名実ともに校内一のバンドになれる。

やはり伊集院が……

ちなみにコンテストを主催するのは伊集院家。さすがはハデ好きブルジョアジー。

詩織は実行委員

主人公の幼なじみ藤崎詩織は文化祭の実行委員を務めている。何かと忙しそうだ。

「あっ、ごめんなさい。あ～映画に遅れるぅ」

廊下で朝日奈夕子にぶつかった。「ときめきメモリアル」本編と同じ登場の仕方だ。

SIDE STORY 秋穂みのり

やっぱり、ふたりはライバル!?

CATCH UP DREAM!

「彩のラブソング」に登場するサブキャラクターには、それぞれサイドストーリーが用意されている、というのは以前お知らせしたとおり。今回は、秋穂みのりのサイドストーリーをちょっとだけ紹介しよう。

──学校の中庭でいきなり見知らぬ女の子に声を掛けられた主人公。「私、秋穂みのりと言います。今度の文化祭のコンテストに出ることになりました。先輩のバンドにだけは絶対に負けませんから！」と凄まれたが、主人公は彼女がなぜ怒っているのかわからない。どうやら「虹野先輩」が関係しているらしいが……。

「先輩のバンドにはぜ～ったいに負けませんからね！」

後に誤解は解けるが、みのりはバンドコンテストに出場するために、作詞をすることになる。主人公とともに、曲作りに悩む身近なライバルとなるのだ。

MINORI AKIHO

秋穂みのりは前作「虹色の青春」で初登場したキャラクター。虹野沙希にあこがれてサッカー部のマネージャーになった。同じく虹野にあこがれる主人公“補欠の先輩”とはライバルとして対立するが、後に和解して、みのりは主人公に対してもあこがれの感情を抱く。結局、虹野沙希と主人公はハッピーエンドになってしまうので、みのりは2人同時に振られることになる。

「彩のラブソング」の主人公とは、ゲーム開始時点では知り合っていない。

それがあなたの♥いいところ♥

今回、秋穂みのりは主人公と並行して作詞をすることになる。さらに秋穂みのり役の声優・丹下桜も、みのりの新しいイメージソング、「それがあなたのいいところ」の作詞を行っている。主人公と秋穂みのり、そして丹下桜の3人がともに“作詞”という同じ目標に向かって進むことになるわけだ。

秋穂みのりと丹下桜の関係

THE HOUSE OF THE DEAD™

●セガ
●3月26日発売予定
●5,800円
●ガンシューティング

特報 SPECIAL REPORT 完成度 100%

発売に向けて急ピッチで開発が進められているサターン版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。今回は新着画面のステージ2をゲームの流れにそって紹介していくぞ。

ステージ2も完成!!その移植度をチェック

STAGE2～復讐～Revenge

ステージ1のボス、チャリオットによって致命傷を負ってしまったソフィー。最後にDr.キュリアンの野望を止めるよう2人に言って絶命する。そのソフィーの言葉、Dr.キュリアンの野望とは何なのか？　そしてこの怪物の溢れる館は何なのか？先に進むにつれて、その全貌が明らかになっていく。さらに奥に進んだその時、2人の前に現れたのは、目の前でソフィーをさらった巨大な翼を持つ化け物だった。

SCENE 寝室

研究員が寝泊まりしていたと思われる寝室。しかしそこには研究員達の姿はなく、かわりに怪物達が巣くっている。寝室では本棚を撃つと壊れるというものがあったが、こちらもしっかりと再現されている。いきなり襲いかかってくるゾンビには、わかっていても何度でも驚かされる瞬間だ。

復讐

Second Chapter Revenge

SCENE ホール

扉を蹴り壊すシーンから始まるステージ2。扉を蹴るシーンが、客観的なアングルから描かれているのもアーケード版と同じになっている。そして主観的なアングルにかわった瞬間、いきなり樽を持ったゾンビの歓迎をうけるぞ。ここはステージの最初だが、いきなりの分岐地点がある。

CHECK! アーケード版と比較チェック!

グラフィックだけではなく、演出面の再現度も気になるところだ。サターン版ではどこまで再現できるだろうか？

研究員がゾンビに襲われるシーンもアーケードと違いがない。

ガラスを打ち破って出てくる人造人間。サターン版でも完璧だ。

SCENE 渡り廊下

廊下を渡る途中でいきなり空からドレイクとルービンの2人が落ちてくる。ここで、右下に見えるスイッチを撃つとエレベーターが動き、渡り廊下の下に降りることができる。このあとにも、このようなスイッチを撃って、エレベーターを作動させるというアクションが所々に現れる。

SCENE 美術室

館の中に作られた美術室。柱の陰から襲ってくるゾンビ達。現時点では壁の額には絵が飾られていなかったが、完成版ではしっかりと飾ってあるというのでご心配なく。

月夜に浮かぶ狂気の翼

SCENE 研究室

ここからは、今までの古びた洋館の中とはうってかわって機械的な研究室を進んでいくことになる。ここでは、研究員達が研究していた遺伝子操作によって生み出された人造人間も襲ってくる。館に溢れる怪物達もこの研究室で造られた物なのだろうか？　サターン版でも、この研究室の鉄の檻や、巨大なガラスの筒などがしっかりと表現されている。薄暗い研究室の鉄くさい雰囲気が出されていて、アーケード版と見比べても見劣りしないほどの完成度だ。

STAGE2 BOSS

ハングドマン

背中に大きな翼を持ち、人間ともコウモリとも思えないフォルムを持ったハングドマン。目の前で研究員を惨殺し、そして、ソフィーを連れ去った張本人でもある。多くのコウモリを従え、襲わせてくる。絶えず素早く空を飛び、上空から降下しての引っかき攻撃はアーケード版でもかなりの猛威を振るっていた攻撃だ。その空を飛ぶ動き、強さはサターン版でも見事に再現されている。そして、このシーンの特徴である、夜空に浮かぶ満月も美しい。その満月に映る巨大な翼のシルエットは、他のゾンビ達とは違った美しい雰囲気を出している。

ZONBI

様々な表情を見せてくれるゾンビ。襲いかかってくるものもいれば、ただふらふらしている奴もいる。そのゾンビ達を紹介しよう。

シリル

斧を持ったゾンビ。近いと斧で切りつけてくるが、遠くからだと、斧を投げるといういやな攻撃をしてくる。斧を投げられたら優先的に打ち落とそう。

ドレイク

ナイフを持った小型ゾンビ。素早く動き、ナイフを投げつけてくる。ルービンと一緒に出てくることが多く、厄介だ。

ルービン

手に鉄のツメをつけたゾンビ。体が小さいうえ、素早くころがったりと多彩な攻撃をしてくるため、攻撃を当てにくい。

次号はいよいよ佳境！ステージ3だ！

あのボンバーマンが今度はTABで大爆発!!

BOMBERMAN WARS

ボンバーマンウォーズ

特報 SPECIAL REPORT

完成度85%

ボンバーマンがついにTABに進出！ 選りすぐりのボンバー戦士を操って、宿敵ダークボンバーを倒すのだ！

●ハドソン●4月16日発売予定●5,800円●テーブルゲーム●全年齢推奨

勝利条件を目指してボンバーマンを操れ！

このゲームは１対１で戦う対戦テーブルゲームだ。プレイヤーは先手と後手に分かれて、ユニットを交互に操作しながら『対戦相手の「キング」のユニットを倒す』または『「キング」以外のユニットを全滅させる』という勝利条件をクリアするために戦いを繰り広げる。ユニットは最大５体まで操作でき、攻撃はボンバーマンシリーズではおなじみの爆弾を使って行なうのだ。

攻撃武器はやっぱり爆弾。爆発した爆弾の爆風で敵にダメージを与えるのだ。

１ターン経過するごとに爆弾のカウントが5、4、3……と減り、0になると爆発。爆風に触れた爆弾は連鎖爆発する。

ボンバーキング

キングを倒すか キング以外を全滅させるか!?

2つのモードで対決だ！

この「ボンバーマンウォーズ」には、ステージをクリアしていくとユニットの種類や選択できるステージがどんどん増えていく１人プレイ専用の「クエスト」。そして好みの設定で友達やCOMと自由に対戦できる「バトル」の、2つのモードが用意されている。

クエストモード

全25ステージ。ダークボンバーの魔の手からボンバーランドを救うために戦いを繰り広げていく。

バトルモード

ユニットを任意に選択可能。COM戦の難度は３段階用意。気軽にバトルを楽しめるモードだ。

武士から魔法使いまで、多彩なユニットが登場!!

各ユニットは、移動できる距離、爆弾の持ち数、爆弾の火力等の基本性能がそれぞれ異なっている。また特定のユニットは、敵を蹴り飛ばす、爆弾のカウント数を変化させるといった特殊な能力を身に付けている。

⬆ボンバーファイター
スタンダードなボンバーマン。攻めて良し、守って良しのバランス重視ユニット。彼が活躍すれば勝利はキミのものだ！

ボンバークレリック➡
クレリックは、爆弾の爆発を遅らせる「祈り」という特殊能力を身につけている。この能力により、ピンチに陥った仲間を助けることができる。

選りすぐりの戦士たち！

ボンバーファイター
移動 2マス
配置 2マス
特殊 なし

⬅ボンバーシーフ
足の速いボンバーマン。離れた場所に素早く移動することができる。フィールド上を動き回って敵を撹乱しよう。

➡ボンバーウィッチ
遠くに爆弾を置くことができるユニット。利点を生かした戦術を組み立てて、勝利をつかむのだ！

アイテムは購入できる!?

フィールド上に設置されているソフトブロックを爆弾で破壊すると、特定の確率で「ファイアーアップ」や「ボムアップ」といった、ボンバーマンシリーズではおなじみのアイテムが出現する。それらのアイテムとは別に、ときどき「コイン」が出現することがある。コインを特定数集めると、ステージクリア後に立ち寄れるショップで、ソフトブロックからは出現しない特殊なアイテムを購入できるのだ。

特殊アイテムにはターン数や爆弾のカウント数を変えるものが多い。

ボンバーアキンド登場！

エンゼル ボイス
パワー ドリンク
スピード ブーツ
ゼロ ウォッチ
ルーズ ベル
次のターンが自分の番になります
これなら10万コインになります
所持金 1万コイン

ショップでボンバーアキンドから特殊アイテムを購入。ショップに寄れるのはクエストモードのみ。

これが戦場となるフィールドだ！

クエストモードには「乙女の渓流」「巨人の街道」「一番鳥の丘」といった、名前を聞いただけでワクワクするようなステージが数多く存在する。また、バトルモードのほうにも、クエストモードとは異なる個性豊かな8種類のバトルフィールドが用意されている。今回はそれらの中から「伝説の神殿」と「妖精の泉」の2ステージのフィールドを紹介しよう。

ステージセレクト
攻略面数 /25

クエストモードでは、スタート地点の城でプレイするステージを選択する。

バトルモードの「伝説の神殿」。ハードブロックが多い。

クエストモードの「妖精の泉」。泉中央の像がなんともアヤシイ……。

メルティランサー Re-inforce

特報 SPECIAL REPORT

未来世界の美少女警察官を育てる育成シミュレーションが、装いも新たに帰ってきた。今作は、立場が逆転して女の子たちに教育される……。優しく、強いお姉様による逆転育成ゲームになったのだ。

●イマディオ●5月7日発売予定
●7,800円●CD-ROM 3枚組
●ドラマティックシミュレーション
●全年齢推奨

完成度 80%

ランサーたちが帰ってきた！

OVA化も決定している「メルティランサー」シリーズの第2弾。PS版が昨年12月に発売され、サターン版はまだか？　と待ち望まれていたのだが、今回ついに待望の移植が発表となった。

ゲームシステムは、前作「メルティランサー～銀河少女警察2086～」とは異なり、主人公の男性を女性ランサーが育てるというもの。

PS版に比べて、グラフィックやアニメーションパートもパワーアップ。女の子とのプライベートイベントも大量に増えた。

「いくつかの目撃例からすると、誘拐の実行犯は、異星人である可能性が高いと思われますが・・・」

前作で登場した女の子たちが、みんな先輩。育てられゲー!?

ときどき発生する戦闘は、双方が行動を決めてから動き出すシミュレーション方式。

美麗なグラフィックも健在。イベント数が増えて、グラフィックの枚数もかなり増えている。

GPO EMP分室とは？

西暦2086年、地球は銀河連邦に加盟し、保護惑星指定の解除を受けた。地球には、多くの異星人が移民、交易を求めて来訪するようになり、人口が急激に増加。異星人のオーバーテクノロジーが持ち込まれ、地球文明は異星からの激しい干渉にさらされるに至った。

異星人の流入にともない、地球にはかつてない未知の犯罪が増加。これに対処するために銀河連邦政府は、銀河警察機構（GPO）特殊公安任務担当官（ランサー）を地球に派遣。そのなかでも、イースタンメトロポリス（EMP）分署は女性だけで編成され、「メルティランサー」と呼ばれた。

メルティランサーたちが地球を守り、1人前のランサーとして成長していくのが前作の物語。そして今作では、そのEMP分署に新米ランサー候補生として赴任するという始まり方になる。

シルビィア・ニムロッド

Sylvy

CV:野上ゆかな

惑星メイスン出身。外見年齢17歳。母は元惑星監察官、父は地球人で元FBI捜査官という警察一家の出身。ランディの従兄弟にあたり、本編のヒロイン的存在。EMP分署のリーダー格。

今度はわた

アンジェラ
Angela
CV:丹下桜

惑星ホァンロン出身。精神年齢8歳？ 半獣半人のバイオソルジャーの末裔。シルビィの母に引き取られ、シルビィとは姉妹のように育った。天真爛漫な性格で、大食いというお約束の性格付けが……。

CV:岩男潤子
Sakuya
サクヤ・ランサイワ

惑星サンクストゥ出身。外見年齢18歳。聖アーカネスト寺院の司祭でありながら、GPO準捜査官という特異な経歴を持つ。温和な性格だが、どことなく世間知らず。

Melvina
メルビナ・マクガーレン
CV:緒方恵美

惑星トゥシスターズ出身。外見年齢19歳。EMP分署の署長であり、GPO幹部でもあるスーパーエリート。有能だが人使いが荒い……。

地球圏アジア地区出身。外見年齢18歳。地元イースタンメトロポリス出身の現役女子大生捜査官である。言動、行動ともに荒っぽいが、気質はサッパリした江戸っ子。バトルスーツ装着時の戦闘力は、EMP分署一。

CV：手塚ちはる
Jun
神城潤

魔法王国プロミスランド出身。外見年齢11歳。母国の近衛師団第一小隊長という肩書きを持つ彼女は、自己中心的でプライドが高い。もちろん、魔法が使える。なにしろ別次元から来た少女なので、深い設定は詮索しないように……。

CV:池澤春菜
Nana
ナナイ・ナタレシオン・ナインハルテン

したちが教育してあげるわ！

主人公が女の子に育てられる新システム!?

ゲームの主人公は、GPOの養成学校を卒業したばかりの青年ランディ。ランディは、GPO捜査官候補生としてEMP分署で1年間の研修を受けることになる。もちろん教官は、あの女性ランサーたちだ。前作は、上官として指揮する立場であったのに対し、今回はまったく逆の立場だ。

研修終了後は正規捜査官として腕を磨き、2年後の上級職捜査官試験を目指す。その間にはさまざまな事件が発生し、戦闘もある。そして最終的には、能力やランサーたちとのつきあいかたによって、違ったエンディングを迎えるのだ。

女の子たちから仕事を教わるという状況。普通の育成とはちょっと趣向が違う。

なんというか、女の子からこんなふうに言われると、ちょっと悲しくなってくる……。

ランドルフ・シャインボルグ Randy

惑星メイスン出身。外見年齢17歳。本編の主人公であり、GPO養成学校を次席卒業しEMP分署に研修にやってきた。シルビィとは従兄弟の関係にあり、アンジェラとも幼なじみ。女ばかりのEMP分署は彼にとって楽園か?

女の子との任務でパラメータが変化

ランディのパラメータは、任務をこなしていくことで変化する。先輩と組んで任務を遂行するわけだが、女の子によって変動するパラメータが違う。

さらに、それぞれの女の子がランディを評価する。点数が低いと、場合によってはバッドエンディングを迎えることがあるのだ。

評価を上げるには、その先輩と組んで任務に就けばよいのだが、個人パラメータを上げるのには適さない場合もあるから難しい。パラメータでシナリオが分岐する。

女の子の評価画面。女の子を評価するのではなく、女の子がランディを評価する……。

誰と組むかでパラメータやイベントの種類が変化してくるというシステム。

PS版にはない新要素がいっぱい!

任務やイベントによっては、戦闘モードに突入することがしばしばある。この戦闘モードは、移動や攻撃をあらかじめ設定しておくと、敵味方同時に動くシミュレーションバトルだ。

PS版ではこの戦闘が、ターンごとに繰り返されていたが、サターン版ではリアルタイム要素が加わり、戦術性が増すことになる。

さらに、PS版では実現できなかったイベントがミニゲームになるなど、大幅にパワーアップ。もちろん、新イベントやグラフィックが増え、より完成度が増した。

オリジナル武器製作システムなど、いろいろな部分でシステムが変わっている。

アンジェラとの鬼ごっこ。サターン版では独立したミニゲームになった。

サターン版だけのポイントをチェック!

1.戦闘がセミリアルタイムバトルになった
2.戦闘モードで合体必殺技等が追加された
3.オリジナル武器を製作することができる
4.ミニゲームが4本増えた
5.シナリオが追加され、イベントや画像が大幅増加
6.サターンの時計機能でメッセージやヴォイスが変わる

恋愛みたいな要素もあるよ

このゲームは、一見育てゲーなのだが、じつは恋愛シミュレーションの要素も合わせ持っている。評価画面の女の子の表情は、親密になるに従って変化してくる。

女の子と親密になれば、プライベートなイベントが発生することもある。1度見たイベントは、CGギャラリーに登録されていくから後でまた楽しめる。何度もプレイしないとイベントは全部見られないし、ギャラリーも完成しない。

週末は、女の子からのお誘いがかかることがある。選択肢には注意が必要だ。

季節のイベントなどもあるので、1回のプレイでは全員のグラフィックが見られない。

サターン版は追加イベントがある！

「メルティランサー」シリーズ第2弾となるこのゲームは、前作に比べてイベントの数が3倍以上と大幅に増えた。しかも、サターン版はシナリオが増強され、PS版にもなかったイベントが多数追加されている。

なかには、女の子とのプライベートなイベントが含まれており、恋愛の部分でもさらにお楽しみが倍増。

イベント用のグラフィックや音声が新たに追加され、CD枚数もPS版より1枚多い3枚組となって登場する。

バレンタイン

シルビィからのプレゼント。プライベートイベントが追加されているのだ。

年賀状

お正月には年賀状が届く。こんなグラフィックがたくさん追加されている。

もちろんある！全員の水着イベントをチェック！

夏といえば、海だ水着だ！　というわけで、あります今回も!!

ナイスバディな長官やシルビィから、ちょっとお子さまなナナの水着姿までもが堪能できますです。

目指す宝のためならば

たとえ火の中、水の中……!?

特報 SPECIAL REPORT

完成度 75%

わくわくぷよぷよダンジョン

WATER PARADISE
WONDER JUNGLE
FIRE MOUNTAIN

●コンパイル	●RPG
●4月2日発売	●5,800円
●1人プレイのみ	●全年齢推奨

テーマパークの南西にそびえる炎の山。今回の解説はここから始めよう。本邦初公開の内部に迫る！

人気の2大アトラクションを検索開始！

最も簡単な迷宮「ぷよぷよダンジョン」を見事クリアし、若葉マークを卒業した冒険者のみが挑戦できる次なるダンジョンは計3つ。そのうち、今回は「ファイアーマウンテン」と「ウオーターパラダイス」の2つのアトラクションを紹介しよう。もちろん、最初のダンジョンに比べて敵は格段に強くなっているし、フロア数もかなりある。だが、得られる宝も難易度に比例して価値の高いものが用意されているため、挑戦のしがいがあるというもの。己の力量と相談し、慎重に歩を進めていこう。

CHARACTER SELECT
ARLE NADJA
LV
ゆうえんちの中

アルル
「うん　…ひょっとして
ルルーも今から入るつもりだったの？

探索開始前に誰の冒険を再開するかをまず選択。物語の進み具合では、他の主人公と迷宮前でバッタリといった展開も。会話内容も実に豊富だ。

この俺がファイヤーマウンテンの解説をしてやろう……

ここは熱気渦巻く炎がテーマのアトラクション。通路の外は煮えたぎる溶岩とあり、端を歩くのを恐れる客も多いと聞くが、そのへんの安全管理は万全らしいので安心するといい。さて、ここの主な特徴は入り組んだ地形と高い攻撃力を誇るモンスターたち。俺のように単独でも十分強い場合はともかく、狭い足場のせいでサポートキャラが満足に行動できない、ということもあるようだ。ちなみに登場するキャラクターのほとんどは冷気に弱い、というウイークポイントを持っている。そこを突けば意外とラクに進めると思うぜ。俺の魔法だと「ブリザード」が有効だが、魔力の消耗は激しく、残りのMPには注意ってところかな。

古代魔法アレイアード。強力なぶん、MP消費も激しい。だが、ピンチの時は迷わず使え。

こうして入り組んだ地形で敵に迫られた場合、逃げ場はない。ダメージ覚悟で活路を見出せ！

主な出現キャラクター ファイヤーマウンテン編

炎を操る赤いぷよ あかぷよ

体当たりと、発火攻撃「燃え燃えアタック」を使う炎属性の赤いぷよ。後者は攻撃力がやや高めだ。

燃え燃えアタック

普通のぷよと同じと思ってなめてかかると痛い目にあう。だが、コイツ相手に苦戦するようでは少々実力不足では……？

怒るとプウとふくらむ 赤ナスクレイブ

野菜のナスにお飾り程度の手足がついた変な生き物「ナスグレイブ」の亜種。口から炎を吹いて攻撃してくる。

やきなーす

炎は対象をなめるようにあぶるため、仲間が一緒に巻き込まれる可能性も。妙にウネウネした炎の表現がまた見ものだ。

無表情がちょっとコワイ デビルファイアー

地形を無視してふよふよ動き回る霊体系モンスター。あまり積極的に攻撃してこないため、近寄らぬが吉か。

くらえっ！

ナリはちっちゃいのに高出力！の ファイヤーブレス！

子供とトカゲの2人でひとり コドモサラマンダ

「ぷよSUN」に登場した「コドモドラゴン」のドラゴンがサラマンダとなったもの。炎のブレスが超強力！

ブレスはいくら防御力を高めてもダメージを軽減できないのがやっかいだ。攻撃範囲もとてつもなく広い！

やたらと元気な ストーカー

1回に2歩移動できる倍速歩行が可能で、視界内にいたかと思うとすぐに近寄ってくるイヤな奴。霊体系。

透明で見えにくいのが最大の難点。テンションが異様に高く、奇声を上げて攻撃してくる。

フアアアアーッ

ワンポイントアドバイス 「属性アイテム」を上手に活用しよう

武器攻撃に属性が付加される指輪や、特定の属性に強くなるお守りは攻略するダンジョンによって使い分けるといい。レベルの高い指輪を身につければ、それだけ戦いも有利になるぞ。

冷気に弱い敵に効果大！

わたくし、ルルーがウォーター パラダイスをご案内しますわ♥

このアトラクションのテーマは水。ファイアーマウンテンとは逆に道幅が広くて戦いやすいうえ、敵の動きもトロいので比較的ラクなステージと言えそうね。でも広い空間があるってことは、数で攻められた場合、一度にたくさんの相手をしなきゃいけないからちょっと大変かしら。その他の注意点としては射程の長い特技を持つ相手が多いので、遠くにいても油断しちゃダメってこと。接近戦を信条とするわたくしとしては、技を連発される前に間合いを詰められればベストなんだけどね。

うろこさかなびと
「きゃあっ　あなたもわたしを
いじめにきたのねっ！

アトラクションの入口を塞いでいた人魚が変な魚を追いかけていったおかげで、入場が可能に。彼女たちとはまた後で出会うことになるだろう。

ダンジョンの構造は部屋と部屋を直線的な通路で結ぶ、わりとシンプルな作り。迷うことはないけど、１フロアを走破するのに時間はかかる。

主な出現キャラクター
ウォータパラダイス編

背負ったコウラがチャームポイント かめぷよ

亀とぷよのあいの子のようなキャラクター。行動力を半分にする特技「スピードダウン」がかなりくせもの。

2ターンに1回しか動けなくなる恐怖の魔法。これでかめぷよと早さは同じだが、他の敵が近くにいると大ピンチ！

いつもブルーな あおぷよ

アルルの「アイス」の魔法に相当する「冷え冷えアタック」という攻撃を得意とする。攻撃がやや当たりにくい。

パラメーターの「技」が高いと、攻撃を避けやすく、ミスしにくいという傾向がある。あおぷよは、この数値が少し高い。

手足の生えたニクイやつ てっぽううお

口から吹き出す水鉄砲「ウオーター」で少し離れた場所からも攻撃してくる半人半魚。結構、打たれ強い。

殴られても、なんだか嬉しそうなリアクションをするのは気のせいか？　動きは意外に鈍重だ。

男も女も見つめてK・O♥ メデューサ

能力的には可もなく不可もなくという感じだが、特殊攻撃の「視線」がとにかく強い。序盤の難敵の１人だ。

にらまれたら最後!?の 視線攻撃

「視線」を食らうとマヒして数ターン何もできなくなる。そのうえ、毒も持っているぞ。

アルルが教える ショップ活用術

迷宮内で手に入れたアイテムの中には、ボクが使っても効果がないものがたまにある。(シェゾ専用の魔導書とか……)そういったアイテムはショップに売れば店の在庫としてストックされるから、必要とする人が後で買いに来ればいいんだね。こうしてお互い必要なものを補えば冒険がグーンとラクになるよ。

ももも
「ももも一
いらっしゃいなの一

物語が進むと新商品が入荷することもある。ときどきは見にこよう。

お役立ちアイテムをご紹介

お宝・経験値を持って外に出られる「脱出口の巻物」。必携。

わくわくぷよぷよダンジョン

インフォメーションコーナー

「わくぷよ」を楽しみに待っているユーザーの皆さん、はじめまして。私、本テーマパークのインフォメーションで案内役を務める「キキーモラ」と申します。このコーナーでは冒険に必要な知識を皆さんに学んでいただいたり、「わくぷよ」に関するさまざまな情報を提供していきたいと思います。本作の表も裏もよくわかる「開発ウラ日記」もあわせてお楽しみください。

キキーモラ
「ここは　はじめていらした方たちに
いろいろな説明をしている所です

冒険者の皆さんを悩ませるイヤーなワナについての情報です

ワナって、イヤですね。見た目ではあるかないかなんてわからないし、かと言ってワナを恐れていたらなんにもできない。ところが、皆さんの「ワナレベル」を上げればワナはそれほど怖いものではなくなりますよ。ワナレベルはワナにひっかかったり、ワナの解除に成功する度にアップします。これが高いとワナを避けやすくなりますので、体力に余裕があればワナ解除に勤しむのもいいかと思います。

火の柱のワナ

踏むと地中から炎が吹き出し、ダメージを受ける。罠としては初歩的だが……。

激水のワナ

勢いよく水を浴びせられる。たいしたダメージはないが、実はもっとコワイ効果が。

落石のワナ

頭上から大岩が降ってくる。ダメージを受けるうえ、混乱してしまうことに。

矢のワナ

ひっかかると矢が飛んでくる。仕掛けは単純だが、新米冒険者にとっては脅威。

地面コマンドの使い方

足元のものが何かあるかを調査するコマンドで、主に魔法陣を使うが、たまにワナにはまったりする!?

アイテムがあった場合は上に乗ると自動的に持ち物に加わるけど、持ち物がいっぱいで拾えない時がある。そんな時には地面にある状態のままで使ってしまおう。ただし、装備はできないぞ!

魔法陣の効果は実にさまざま。だが正体さえわかれば有効な使い方ができるってもの。例えば……。

フムフム、なるほど

敵を誘い出して……

まとめて始末!!

バトルがいまいち得意でないというあなたのための ドラコの初級戦闘講座

自分から敵に近づいちゃいけないんだ
できるだけ　はなれて
戦うようにすべきだよ

インフォメーションの掲示板をまめにチェックしていると、「戦闘のコツを教えるよ」という書き込みを見つけることがある。行ってみると、そこでは特殊な練習場を舞台にしたドラコの特訓コーナーが待っている。主人公別のテクニックなんかも教えてもらえるので、一度は特訓を受けておこう。

TOPICS 初回特典の「マップバンダナ」めでたく完成!

広告などでたびたび告知されていた初回特典、「わくわくぷよぷよランド」の全景図をあしらった特製バンダナがついに完成! 色はキャメル&ブラウンのシックな感じで、大きさは53×53cm。絶対に欲しい、という人は今すぐ近くのお店で予約すべし。

WAKUWAKU PUYOPUYO LAND

折りたたむとこんな感じ

どすこいK岡のわくわくぷよぷよダンジョン 開発ウラ日記 第1回

夢のテーマパーク「わくぷよ」の企画担当どすこいK岡氏による開発のヒミツを大公開!

皆さん、こんにちは。連載第1回だというのに、あやうく原稿を落とすところでした。いやぁ、週刊誌って早いですねぇ。その早さに負けないよう、「わくぷよ」のヒミツに迫ってみよう。

まず最初。「ファイヤーマウンテン」や「ウォーターパラダイス」「スターライトステージ」の3つは「ぷよぷよダンジョン」クリア後に行けるアトラクションですが、ここはクリアするごとに他のアトラクションで出現する敵のレベルが上がる仕組みになっています。つまり難しくて後回しにしても、さらに難しくなる危険性があるワケです。

しかし、この3つのアトラクションはアイテムを取り易く、どこか1つをクリアすれば、アイテムを入手でき、次のアトラクションの攻略も楽になります。さらに、主人公によってアトラクションの難易度も変わってきますから、考えて戦略・戦術を練ってみるのがいいのでしょう。意外な攻略テクニックが見つかるかもしれませんよ。

最後に、初回限定版収集家の私としても嬉しい、初回特典の特製マップバンダナが「わくぷよ」にも付きます。これは、実用性とプレミア性を持った、ナカナカ収集意欲を刺激するアイテムです。実は自分が欲しくて作った限定版なんですけどが、確実に手に入れたい方は早めに予約してくださいね。

とことん遊べる脱衣麻雀ゲームの最新作が登場！

次々と登場するかわいい美少女たちと、麻雀で対戦していく「ファイナルロマンス」シリーズ第４弾。キャラクターデザインは、人気のあかつきごもくが担当。クオリティの高い脱衣アニメーションで、日頃の悩みも吹っ飛ばしてくれるぞ。移植に際し、２人対戦時のみ登場するキャラ５人のＣＧをリニューアルするなど、お楽しみシーンがボリュームアップされている。サターンオリジナル要素として、マップ画面が追加されるほか、本格的な４人打ちも楽しめるのだ。

本格4人打ちも搭載

フリー対局モードでは、新たにイカサマなしの本格派４人打ち麻雀が楽しめる。お父さんもこれで安心だ。SDキャラの挑発が憎らしいぞ。

アーケードモード

牌の見やすい奥行きのある画面で、個性的な６人のキャラとの２人打ちが楽しめる。ユニークなアイテムを駆使して勝ち抜いていこう。サターン版は進行ルートによりプレイ内容が変化、対戦中のパラメータ値が上下するので、同じ女の子でも強くなったり弱くなったりするぞ！

全部で８種類のイカサマアイテムが用意される。リアクションも豊富で、見ていて飽きないのだ。

マップ画面

アーケードモードでは「あかつき町」に住む住人となって、町内一の雀士になるのが目標なのだ。アイテムショップによってはイベントが発生、悪い結果になってしまうお店もあるので要注意。とは言っても最終的には対戦で勝たないと話にならないので、今のうちから麻雀の腕をみがいておこう。

ＧＩＲＬと表示されている場所には、どんな子がいるのかな。お店ではアイテムをゲットできる。

フリー対局モード

フリー対局モードは、11人十1匹のキャラから、好みの３人を選んで本格４人打ちを楽しむことができる。みんなカワイイから、選ぶのには苦労しそうだなぁ。

ルールも細かく設定できる。割れ目ルールも楽しめるぞ。

プレイヤーの対戦成績をチェックすることもできるのだ。

特報 SPECIAL REPORT
完成度 95%

●ビデオシステム
●4月23日発売予定●6,800円
●テーブルゲーム
●18歳以上推奨

ゲームセンターでいまだに根強い人気をほこる「ファイナルロマンス」シリーズ。その続編が早くもサターンに移植決定だ。メインキャラクター６人に加え、通信対局にのみ登場する５人にも新たなグラフィクが追加されるほか、「フリー対局モード」や、「アーケードモード」にアドベンチャー形式も追加される予定だ。遊びごたえタップリの内容が嬉しいね。

アイドル麻雀 ファイナルロマンス4™

アーケードモードの6人のキャラを紹介

高嶺 モモ

15歳のモモちゃんは、お金持ちのお嬢様。おしゃべり好きでちょっぴりワガママな性格だ。ペンギンが大のお気に入りで、いつも連れて歩いている。(声：金丸日向子)

ペンギンがいきなり代打ちに登場と思ったら、やはり負けてしまった。脱ぎはじめたので驚いていると、中からメイドのエイミ(声：前田光子)が出てきて二度ビックリ。

芹澤 サキ

大人の魅力をただよわせる芹澤サキは、自称さすらいのハスラー。世界一のギャンブラーになるのが夢なのだ。黒い下着が男ゴコロをくすぐります。(声：松井菜桜子)

鈴蘭(左)
春蘭(右)

双子の妹・鈴蘭は引っ込み思案な性格。(声：柴田由美子)

双子の姉の春蘭は、巨乳アイドルタレントとして有名なのだ。ペタンコ胸の鈴蘭と大の仲良し。(声：岩坪理江)

やまがみしの

しのちゃんは、麻雀の神様を祭る闘牌神社の巫女。おっとりというかボーッとした性格だが、勉強はできるらしい。(声：矢島晶子)

彼女の魅力は、なんといっても92センチのFカップバスト。サラシの下の弾力を、お伝えできないのがとても残念です(笑)。

大野ユリ

大野ユリは、多くのマニアが泣いて喜ぶメガネっ娘。漫画家志望の美大生なのだ。コスプレをすることもあるらしい。(声：長沢美樹)

この面白さは実際に遊んでみないとわからない!!

BURNING RANGERS™
バーニングレンジャー

サタマガ特別定価
580円で
味わえる!!

●セガ●2月26日発売予定
●5,800円
●アクションゲーム
●マルコン対応

完成度―100%

サタマガソノCD GAME

迫熱の体験!!

いよいよ来週2月26日(木)、この春話題のアクション最新作「バーニングレンジャー」が発売となる。そして今回はどのメディアよりも先に、本作品の体験版をサタマガ誌上にてお贈りできることとなった。その熱きアクションの一端をみんなの手で実感してみてほしい。

ソノCDの見どころはココ!

今回プレイできるのは1面の途中までですね。さあストーリーが始まるぞ、ってところで終わってしまうんですけど(笑)。この体験版では制限時間がついてますが、本編では時間的な制限はありませんので、もう少しゆっくりプレイしていただけると思います。オープニングには珍しく名前を出してますけど、あれは体験版特別仕様です。2週目以降、変化するマップや、便利なナビコールは製品版でお楽しみくださいね。

◀ソニックチーム プロデューサー 中 裕司氏

ミッション1前半をプレイ可能

この体験版ではミッション1の前半、エレベータに乗るまでをプレイすることができるぞ。

ティリスは使えません

今回プレイヤーが選択できるのはショウのみ。ティリスは製品版のほうで楽しんでほしい。

サタマガソノCDでLet'sレスキュー!

アタシは
製品版でね♥

ショウ。エネルギープラントへ向かって。

災害現場はかなり危険な状態だわ

オレにまかせろ!!

⚠ 注意 セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●使用上のご注意●

●セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。
また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れ、ゴミ等はレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●使用後は元のケース（袋）に入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●「サタマガソノCDVol.2」(セガサターンマガジン付録体験版CD-ROM）は、著作権法上の保護を受けています。CD-ROMに収録されているプログラムの一部、あるいは全部について承諾を得ることなく無断で複写、複製することは禁じられています。

●このCD-ROMに収録されているコンテンツは開発中のものであり、正常に作動しないなど予期せぬ不具合が発生する可能性があります。万一誤動作などが起きた場合でもディスクのお取り替えは致しかねますので、ご了承ください。

●CD-ROMに収録された内容に関するご質問は、すべてセガサターンマガジン編集部までお願いします（03-5642-8185／平日の午後4時から6時）。コンテンツ提供メーカーに直接ご質問されることはご遠慮ください。

●「サタマガソノCD」へのご感想やご意見をお待ちしています。セガサターンマガジン編集部「サタマガソノCD」係までお送りください。抽選で10名に図書券（1,000円分）を進呈します（3月19日消印有効）。

サタマガソノCD 遊ぶ前にココを読もう！

BURNING RANGERS™

バーニングレンジャー特別体験版

誌上トレーニングモード

この体験版をより楽しんでいただくために、今回は「誌上トレーニングモード」として、各アクションや要素の解説を用意してみた。製品版では、ゲームの最初に先輩バーニングレンジャー達の指導によるトレーニングモードがついているぞ。

起動方法

今回は前回のソノCDとは違い、メニュー画面はない。サターン本体にCDを入れ、電源を入れれば「バーニングレンジャー体験版」が起動するぞ。なお、製品版ではバックアップデータを使用するが、この体験版ではバックアップは使わない。データのセーブはできないのであしからず。

SONIC TEAM PRESENTS

操作方法

この体験版は本編と同様、コントロールパッドとマルチコントローラーともに使用可能だ。本当の面白さを体験したいと思うのなら、ぜひマルコンを使うことをおすすめする。レスポンスがかなり違うぞ。

マルコン

操作には方向キーとA（C）・B・YおよびLRボタンを使用。アナログキーでプレイする場合は、あらかじめ切り替えスイッチを○に合わせておこう。

コントロールパッド

使用するキーはマルコンの場合と同じだ。方向キーの入力は当然デジタルのみだ。

基本アクション

移動

方向キーで行きたい方向へと移動する。方向は画面に準じたスタイルとなっており、上に入れると画面奥に、下に入れると画面手前方向に動く。移動しながらLRボタンで視点を変えると、移動する方向も変わってくるで要注意。移動時はまず、行きたい方向へとキャラが向くモーションがあるぞ。

ショット&アクション　B

Bボタンで消火銃を発射する。消火剤はキャラが向いている方向に射出、目標に当たると消失する。基本的に消火のために使うショットだ。敵にはチャージショットを使おう。また、マップ上に点在するスイッチを入れる場合もBボタンを使う。赤く光るスイッチの前後に立ってBボタンを押そう。

ジャンプ　A or C

AボタンあるいはCボタンを押すとその場でジャンプする。ジャンプ後は方向キーを入れることで、若干のコントロールが可能だ。ボタンを押す際に方向キーを入れてしまうと、後述の回避系アクションとなってしまうので注意しよう。A、Cボタンはどちらでも違いはない。使いやすいほうを選ぼう。

カメラ90°回転　L R

バーニングレンジャーの任務

バーニングレンジャーの任務は、災害の沈静化、現場の要救助者の救出、災害の原因究明だ。この体験版では、ミッション1の途中までがプレイ可能なため、前者2つの任務遂行がメインとなる。それぞれを確実に遂行していこう。もちろん両者を行わずに進むことも可能だ。

マスタバラクサクリスタル

バーニングレンジャーのシールドとなるのがこのクリスタルだ。1個でも持っていれば炎や敵からの攻撃を防ぐことができるのだ。クリスタルには現場に落ちているものと、炎を消して出るものがある。

ACTION 1 燃えさかる炎の消火

現場で最もポピュラーな「敵」となるのが燃え上がる炎だ。これを消火銃で消すことで災害の拡大を未然に防ぐことができる。消さずに進むこともできるが、その場合画面右上にあるプレイヤーに対する危険度を表す「LIMIT値」が上昇し続け、ある一定の数値に達すると、緊急事態が発生、常に付近で爆発が起こるという恐ろしい状況になる。こうなる前に少しずつでも消していくのが賢明だ。

炎にはいくつかの種類があり、色によって識別する。この体験版では1発で消える赤い炎と、数発撃たないと消すことができない緑の炎が存在する。

ACTION 2 要救助者の転送

彼らの任務の中で最も重要となるのが要救助者の救出だ。各所に点在する要救助者を見つけたら、接近するだけで救出イベントが発生する。この際には手持ちのクリスタルを5～10個を必要とし、所持数がその数より下まわる場合、救助ができないので注意したい。救出点は、ゲームオーバーになったときの復活点ともなり、クリスタルを10個使った場合はコンティニューが1回増える。

救助者を救出しなくてもゲームは進行できるが、復活できるポイントが減るためかなりつらい展開となる。この体験版では8人の救助者が存在するぞ。

チャージショット

B ためて離す

Bボタンを一定時間押して離すと通常の数倍の威力のチャージショットを撃てる。敵に効果があり、大量の炎も消すことができるが、クリスタルをも吹き飛ばしてしまう。

空中移動

ジャンプ中 C＋十字キー

ジャンプ後など、空中にいる際に方向キーを入れると同時にジャンプボタンを押すと、その方向へ飛行できる。バーニアの炎が消える瞬間にもう1度入力するとさらに飛べ、連続で行えば飛行し続けることも可能。

前宙

▲十字キー＋C

地上にいる状態で、プレイヤーの向きに対し方向キーを前に入れ、同時にジャンプボタンを押すと、前方に回転しながらジャンプする。通常のジャンプとは違い、低く遠距離まで飛ぶ回避系ジャンプのひとつ。

2段ジャンプ

C C

ジャンプ中、あるいは空中にいる際にもう1度C（A）ボタンを押すと、さらに高くジャンプする。2回目のボタンを押す際には方向キーを入れないようにしよう。

バク宙

十字キー▼＋C

地上にいる状態で、プレイヤーの向きに対し、方向キーを後ろに入れると同時にジャンプボタンを押すと、後方に回転しながらジャンプするバク宙を行う。前宙と同様軌道が低く遠距離を飛ぶ。狭い場所では要注意。

側転

◀十字キー＋C or 十字キー▶＋C

地上にいる状態で、プレイヤーの向きに対し方向キーを左右どちらかに入れると同時にジャンプボタンを押すと、その場から素早く横方向へと転がる側転を行う。空を飛ばずに地上を移動する有効なテクニックだ。

カメラ視点変更

Y＋十字キー

Yボタンを押しながら方向キーを入れると、レバーを入れた方向に視点を変更できる。LRボタンと違い、上下方向の認識が可能だ。

緊急回避

爆発時に 十字キー

通路などが爆発する寸前に方向キーを入れると、自動的に上の回避系ジャンプを行う。爆発の際のキーンという予兆音が聞こえたらすぐさま入力するのがコツ。ほかの爆発にも注意しよう。

つかまる

ジャンプなどの際に、キャラの上半身が足場ギリギリに触れることができると、自動的にその足場につかまることができる。この状態でジャンプボタンを押せば足場に上がれるぞ。

ナビコールは製品版で

製品版のXとZボタンは、クリスのナビゲーションをいつでも聞くことができる「ナビコール」ボタンとなっている。残念ながらこの便利な機能は、今回の体験版には入っていない。道に迷ったら、サタマガ先週号のマップを参考するのもいいかな(!?)。

必聴！ 熱い主題歌をみんなで唄おう！

熱いご要望にお応えして、光吉くんが歌う熱い主題歌の歌詞を再掲載！ リザルト画面で流れるフルコーラス版で唄おう!!

Burning Hearts ～炎のエンジェル～

1)
古代から受け継いだ
進化にきらめく街へダイブ
膨張し続けるデータの海泳いで

闇に影忘れても
やってくるあしたを信じて
燃え盛る炎のAngel
We'll face the risk of our lives

(sight of night I cheer to embrace a magic)
ホログラフに映った
月も　星も　太陽さえも
フェイクにすぎないけど

(sight of night I cheer to embrace a magic)
ひとつだけの未来を
求めるのさ
真のこの世界のために

※
明日の青空に
白い羽根広げ
アクアマリンの空
FLY HIGH 飛び立て
WE GONNA MAKE IT ALRIGHT
追い風受けて
走り続けるよ
JUST DO IT!
JUST BURNING RANGERS

2)
大地に這う霧に迷い
それでも読みとったメッセージ
「夢の隠し場所はゆりかごの中」

子供が崩したブロックは
明日には積み上げてみせる!
燃え盛る炎のAngel
We'll face the risk of our lives

(sight of night I cheer to embrace a magic)
かすかに聞こえてきた
女神のような歌声には
涙　満ちてたけど

(sight of night I cheer to embrace a magic)
ひとつだけの未来を
求めるのさ
真のこの世界のために

輝く星空に
願いを込めて
やわらかなムーンライト
FLY HIGH 飛び立て

WE GONNA MAKE IT ALRIGHT
夢を信じて祈り続けるよ
JUST DO IT!
JUST BURNING RANGERS

※繰り返し

炎のボーカリスト 光吉猛修

「今回のレコーディングはかなり刺激的でした。まず以前から一緒に仕事をしたいと思っていた幡谷氏とのレコーディング。そしてニューヨークで録られたというオケをバックに歌う、ということです。また、曲自体も自分の好きなジャンルのひとつでもあるファンキー＆ソウルなテイストが非常ににじみ出ていたので、かなり入り込めた楽曲になったと思います。熱い雄叫びをぜひご堪能ください！」

BURNING RANGERS バーニングレンジャー続報！

舞台は宇宙へ…無重力の

Mission3～Gravify Zero～

海洋施設での事件から一転、舞台はついに宇宙にまで発展する。すでに廃棄され解体されかかっているコロニーで、一体何が起こっているのか、その原因は諸君自身の目で確認してほしい。そして物語は一気に佳境へ……!?

- Third Mission -
Gravity Zero

コロニー内部はいくつかのブロックに分かれ、それぞれを自由に行き来することができる。自由度が高いぶん、マップの認識が非常に難しい。

マップ自体がミッション2以上に複雑になっているうえに、スイッチと隔壁の関係もややこしい。何度も同じ場所を行き来したり、スイッチを選択する場面もある。

0G機動とは

以前チラッとお話しした「0G機動」がこれだ。コロニー内には無重力の部屋が存在し、この場所では動きがかなり制限されてしまう。バーニアをうまく使って、目的の場所へ行こう。

新たなエネミーも登場！

HAT-BEE

コロニーの外壁解体用に配備された小型作業ロボット。無重力空間での作業を想定し、小型ジェットエンジンで常に浮遊している。解体用の高出力レーザーを装備しており、目標に対してこれを撃ち出す。やはり暴走しているらしく、レンジャーたちを執拗に攻撃してくる。

G-HAND

大型解体作業用ロボット。ロボット、というより超重機で、一定の範囲を往来している。前後に付いたプロペラのようなアームを回転させて解体作業を行っているという。攻撃意志はないようだが、通路などで出くわすと思わぬダメージを受ける。破壊して制止させる必要がある。

廃棄コロニー「ファイア・バード」

ＲＫ404ポイントに存在する旧世代コロニー。すでに廃棄されており、現在人は住んでおらず、解体作業中の作業員が数名残っているだけとのことらしい。機能しなくなったコロニー内部は、人が住んでいた頃の近代的な面影は消え、朽ちゆく虚無感だけを排出し続けている。真空や無重力の空間ができるなど非常に不安定で、隕石が衝突したという報告もあり、危険レベルは今まで以上に高くなっているようだ。ここでどのような事件が起きていくのかはまったくの不明。ミッション２での事件とのつながりもあるということだが、はたして……!?

脅威が襲いかかる！

バーニングレンジャーたちを乗せたバーニングシップは、ついに大気圏を突破。宇宙での救助作業へと赴く。これまでにない様々な障害が彼らを待つ……。

さらなる難関が待ち受ける！

宇宙空間での作業はこれまでにはない危険が伴う。最も恐ろしいのは「真空」だ。老朽化したコロニーの外壁は少しの衝撃で崩壊してしまう。コロニーの外に放り出されてしまわないように、細心の注意をはかりながら作業を進める必要があるだろう。

↓IDカードが必要なスイッチが多数。どれを開ければいいのか、選択に迷う。

←何の予兆もなく崩壊する外壁。緊急用シャッターがすぐに閉まるが、風圧に耐えないとダメージを受けてしまう。

要注意 このシーンでは消火銃が使えない！

このミッションのとあるイベントシーンでは、消火銃が使えなくなる場面がある。しかも2段ジャンプもできず、さらにダメージを受けることもできない。短いシーンではあるが、ある意味ではこのミッションで一番難しいかもしれない。覚悟して(!?)挑もう。

炎が包む細い通路を走るショウ。誰かを抱いているようだが……!?

Mission3 Boss
アーゴイルG（Argoyle G）

青いクリスタルのようなコアを体の中央に持つボス。これまでの生物的なボスとは違い、どちらかといえばロボットのような無機的な印象を受ける正体不明の存在だ。コアを中心に、体の部分部分がそれぞれ独立しており、その巨大な手を伸ばして攻撃してくる。こちらの多少の攻撃は体の一部分を吹き飛ばすだけでほとんど効果がない。連続した攻撃が必要になってくるだろう。戦う状況もかなり異質なので、苦戦を強いられることは間違いない。青いコアがいったい何であるのか、そしてその存在自体がどのようなものなのか、このあと、明らかになる!?

ドーナツ状エリアでの攻防

ボスと戦うエリアは、コロニーの一部であると思われるドーナツ状のエリアだ。前後はループしており、かなり狭くなっている。重力は存在するが、外壁が円形になっているために移動しづらく、また、立っているのも難しい。ボスはこの中を前後に移動し、こちらを攻撃してくる。相手の動きに合わせてこちらも移動し、ヒットアンドアウェイで攻撃するのがいいだろう。ジャンプ中のチャージショットを織り交ぜながら戦おう。

そして最終ミッションへGO!!

Mission4~Winged Cradle~

奇妙な光景が、レンジャーたちの眼前に広がる。炎が燃え、氷が包み、水が広がり、そして再び炎が燃える……。何か神秘的な力を感じるこのエリアを支配するのは、果たしていかなる存在なのだろうか……!? プレイヤーであるキミは、今までのステージで培ってきたすべてのテクニックをここで駆使する必要がある。時間を気にする必要はない、慌てず、慎重に……そして、確実に。最大の謎を前にいよいよクライマックスへ!

ここはさまざまな空間が、エリアごとに存在する。氷で覆われた空間、水で満たされた空間、そしてマグマで満たされた空間。特に最後の空間は、非常に狭い足場を落ちないように上へ上へと上がっていく難関だ。この空間の最上階で、何かが起こる!!

未知への領域へ

狭い通路を巨大な球が次々と転がり落ちる。クリスタルも少ないためダメージは極力避けたい。

撃つと大爆発するものや、本体を妖気で覆っているものなど、エネミーも正体不明だ。あまりかまわずに先へ進むのがいいようだ。

バーニングシップ出撃!

3Dシューティングが展開!

こちらも今回初公開となる、驚きのバーニングシップ出撃シーンだ。これまでのアクションとはまったく違う、3Dシューティングのようなゲームが展開する。スピード感あふれるシーンと、見事なまでに表現されたパイプ状の背景はとにかく必見だ。さて、どこに出るのか!?

超スピードの3Dシーン

パイプ状になった通路を高速で飛行し、障害物を回避、破壊しながら奥へと進んでいく。通常のシーン同様、クリスタルを取ることで障害物にぶつかった際のダメージを防ぐことができるが、回収ができないのがつらい。パターンを覚えよう。

とあるミッションの、とある場面でこのシーンが挿入される。かなり難しいので心してかかろう。長い通路の奥に待ち受けるものは一体何なのか、自分の目で確かめよう。

-Entering Cardio-Core-

BURNING RANGERS 完成記念

ソニックチームインタビュー

長かった開発期間を終え、ひと休み中のソニックチームにインタビューを慣行。チームにとって未体験のことばかりだった本作品を作り上げての感想とは……!? 必読だ。

初めてのことがたくさんあって、とにかく勉強になりました。(中)

本誌■いよいよ発売直前ですが、まずは完成おめでとうございます。
中■昨日終わったんですよね(笑)。おといまでバグ取りやってましたし。本当、終わったばっかりです。
本誌■とりあえず、すべて終わられて、今振り返ってみると、どのような苦労がありましたか?
松本■プログラム的な部分では、半透明の炎でしょうね。完全にサターンでできないことをプログラムだけで作ったんですよ。それがいろんなところに影響を及ぼして、最後まで引っ張ってたのがツラかったですね。
中■あの炎の表現は、じつは「ナイツ」の時に実験的に作っていたものだったんですが、当時はまだ実際にのせられるほど処理が速くなくて。今回プログラム的に、すごく高速化をはかって実用するところまでできたんですね。まあ、プログラムだけでやってしまうというのがちょっと昔風ですよね。職人気質なところが(笑)。
本誌■製品版のボイスナビなんかも、驚くほどすごくよくできてて、ものすごくプレイしやすいですよね。
見吉■今回は、地図を見るゲームじゃなくて声で誘導してもらえるゲームを作ろうってことから始まったんですけど、作っていく中で、もっとキャラクターとかたくさん登場してドラマ性みたいなものを出していこうということになって、どんどんアイデアが膨らんで、最終的に今の形に落ち着いたという感じですね。
中■見吉は「F1ライブインフォメーション」の経験がありますから。
見吉■苦労はあの時の10倍ぐらいかもしれない(笑)。F1はやることがある程度決まっているからいいけど、今回はどちらに行くかわからないものをナビゲートしなくてはならないですから。一対一ですぐに相手に情報が伝わるような感じになるように、がんばりました。
中■じつは、セリフもだいぶ使ってないのがあるんですよ。本当はもう少しドラマっぽいのも用意してたんですけど、入りきらなかったり、流れ的に変だから切っちゃったんです。
松本■思った以上にボリュームがありすぎて、かなりシェイプアップしましたよね。
中■しゃべってると長いじゃないですか。全部音声を入れてると、すべてを聞き終わらないうちに、次の場面にもう移ってたりして(笑)。やっぱりアクション本位ですから、今回はテンポ重視で、調整しました。
本誌■製品版では、救助した人からの「メール」という面白い要素も入りましたよね。
中■近未来という、世界観的には合ってるかなということで出たアイデアなんですが、わりと後半になってから入れようということになったんで、かなり遊び的なところが強いんです。開発者とかも出てきますし(笑)。
大島■日本人はすべて開発者と考えてもらえれば(笑)。
中■開発者は、1回目のプレイじゃ出てこないんです。クリア後にジェネレートが始まって、建物の形が変わってからになりますね。助ける人の中には、「あっ」ていう救助者も登場しますよ(笑)。
松本■きっと驚かれることもあると思うんですよ。本編のルートとは違った面白い発見があるのではと。
本誌■今回はジェネレートの部分も含めて、クリア後もかなり長く遊べる作品になっていますよね。
中■かなり簡単にしようって後半からがんばったんですけどね。人によっては、ちょっと後半は難しいかもしれませんけど。
松本■僕らとしては、簡単にしてるつもりなんですけどね。
大島■まぁ火災現場みたいな危険なところが簡単というのもナンですから(笑)。ちょっとぐらい困難があったほうが助けてる感じも大きいんじゃないかなということで(笑)。
中■アクションゲームというのは、RPGとかと違ってユーザーによる評価にすごい差ができてしまうんですよね。今回はそれをどうみんなが楽しめるかっていうことに気をつかいました。テストプレイの意見でも、結構イイという人もいれば、難しいっていう人もいますし、そういう意味ですごく難しいですよね。
本誌■これで「ナイツ」に続いてソニックチームの代表となる作品が完成したことになりますね。
中■初めてのことがたくさんあったんで、いろいろ勉強になりましたね。キャラクターや舞台を作っていく作業はこれまでとはだいぶ毛色の違うものをやってますからすごく面白かったし、僕らが楽しんで作れたぐらいなんで、ソニックチームのファンの人にも楽しんでもらえると思いますし。初めての人にはこれでソニックチームの思い描くものを共感していただいて、また「ナイツ」でも遊んでもらって幅が広がっていけばと思ってます。
大島■僕は、特に全体を通してのライブ感を味わってほしいですね。オレはバーニングレンジャーになるぞという意気込みでパッド持って(笑)、部屋のカギ閉めて、音をガンガンにして、僕らが作ったもの以上に何かドラマみたいなものを感じながら遊んでもらえればなと思います。
本誌■次回作にも期待しています。ありがとうございました。

(1月28日・セガ本社にて収録)

ディレクター 大島直人

プランナー 見吉隆夫

メインプログラマー 松本卓也

プロデューサー 中 裕司

体験版でその面白さはわかったはず、2/26はお店へGOだ!!

SEGA AGES

セガエイジス特別企画

わが青春のパワードリフト

POWER DRIFT

10年の歳月を経て、ついに移植が実現！ しかし……

メガCD版の開発中止などの紆余曲折を経て、とうとう移植が実現した「パワードリフト」。待望の作品だが、今プレイしてみると荒削りな部分が目立ち、アバウトな感じは否めない。この作品は、本当にエイジス化されるにふさわしい名作だったのだろうか？

検証 鈴木 裕の3Dにはハズレなし！ だったか!?

「パワードリフト」は現AM2研鈴木裕部長の作品で、極端にアップダウンするコースレイアウトとスピード感がウリの体感ゲーム。今回、エイジス化されたということで久しぶりにプレイしてみたが、いやいや、今思えばバランス的に厳しいものがある。コースは先が見えなくてどっちに曲がってるんだかわからないし、敵と接触したら画面全体がグルグルとかき回されてワケがわからなくなるし、今見ると相当にアバウト。

アウトランやアフターバーナーなど、数々の大ヒットゲームが名を連ねる鈴木裕ブランドの中で、明らかに異色の存在。なぜこんなに大味で雑なの？ パワドリって、本当にイケてるゲームだったか？

スペースハリアー

アウトラン

アフターバーナー

画面全体がかき回されたようにワケがわからなくなる。落下したら復活に数秒かかるし。

クラッシュしたら、もう最期！

先が見えないコースレイアウト！

ジェットコースターのようで迫力満点だが、坂を下った瞬間にヘアピンがあったりと、コースレイアウトはかなり極悪。当時はそれでも何度もコンティニューしていたが……。

パワードリフトって、だいぶムリがないか!?

サターン版 SEGA AGES パワードリフト裏技情報！

アーケードにあった裏技はもちろん再現されており、さらにはサターン版ならではのオリジナルステージも隠されている。3ステージとも極めがいがあるぞ。

サターン版オリジナルステージが出現する！

アザーカーとドライバーズポイントを競うグランプリモード、これで好成績を収めるとサターン版オリジナルステージが出現。しかも、バギー用、戦闘機用、バイク用の3種類が登場する。

どのコースも難易度はかなり高めだが、特にバイク用は90°カーブの連続で上級者でも相当難しく感じるはず。攻略のしがいがあるというものだ。

バギー用ステージ

一見簡単なようだが、後半の下りのループカーブは、先が見ないので難しい。

戦闘機用ステージ

カーブで自機がどんどんと外側に膨らんでしまうため、意外に難しい。

バイク用ステージ

90°カーブの連続、しかも自車が重いため、相当難しく感じる。1位は至難の業？

アーケード版でお馴染みの、あの技も！

キャラのランダムセレクト

キャラセレクトで、カーソルが右端から左端に戻る瞬間に決定すると、キャラがランダムになる。

逆視点

プレイ中にスタートボタン（サターン版はZボタン）を押すと、視点が逆になる。これで完走しろ！

エキストラステージ

すべてのコースを1位でゴールすると、自車が戦闘機かバイクに変形する。元ネタはわかるよね？

ネームエントリー

NAME ENTRY

SEX

下ネタやスタッフの名前（H－Rなど）を入力すると、名前が変化する。今やお約束の裏技。

Sound Special Interview

今回のアレンジは、あえて今風にはしていないんです

パワードリフトは、鈴木裕部長のスタジオ128時代の作品。当時のスタッフであり、サターン版BGMアレンジを担当したお馴染みのHiro師匠にお話を伺った。

――まず当時の企画の立ち上がりからお伺いしたいんですが？

Hiro　まず時期的にはアフターバーナーが終わった直後で、ちょうどスタジオ128から本社に戻る頃でしたね。アフターバーナーから比べたら、チームの人数も倍ぐらいに増えていた気がします。基本的に裕さんの企画ですから、企画書はもちろんなかったですね(笑)。3Dでこういうジェットコースターみたいなコースを走るのって楽しいよな、という感じで始まったと思います。

――当時の開発の雰囲気というのはどうだったんでしょう？

Hiro　裕さんは仕事に関してはすごい厳しかったですね。妥協を許さんって感じで。でも遊びになるとまた全然違って、エアガンを流行らせたりしていましたよ。お陰で、引っ越しの時にBB弾がいっぱい転がってましたね(笑)。

――サウンド的には今回もギターがメインなんですが、これは？

Hiro　ぱっと見て、こうアメリカンな感じじゃないですか。キャラや色使いもアメコミ調で。それをイメージして作っていった結果、やっぱりギターメインの方がしっくりくるなぁということで。

――C、Dコースの曲なんですが、メロディが乗っていない気がするんですが？

Hiro　一応作ったことは作ったんだけど、気に入らなくて取りました。よくないのを入れるんだったら、入れないでいいや、みたいな(笑)。

――今回のサターン版の音楽アレンジの聴き所というのは？

Hiro　ギターが「なにわエキスプレス」の岩見さんという点でしょうか。打ち合わせもいつになく詰めてやりましたので、アウトランのアレンジは1人で作っていた感じですけど、今回は共同で作っているという感じでしたね。掛け合いのアドリブなども入っていますし。今回のアレンジは、そんなに今風というわけでもなくて、シンプルをイメージして作りましたので、ちょっと古っぽい感じがするかもしれませんね。

――オリジナルのBGMが内蔵音源なんですが、これは？

Hiro　最初DAも考えたんですけど、プレイ時間とDAに収録できる長さを考慮して内蔵音源でずーっとループしてる方がいいだろう、とのことです。ただ、今回私はアレンジしか作っていません。

――今振り返ってみて、パワードリフトという作品はどんな青春の1ページだったんでしょう？

Hiro　みんな楽しくやってましたね。特に曲に関しては、そんなにボツもなかったですし(笑)。結構好き勝手に作らせてもらいましたよ。

ルーシーは、当時の事務の女の子がモデル。

今回のアレンジのお気に入りは、ネームエントリーの曲だとか。音楽CDに収録されている曲とはバージョンが違うとのこと。

AM R&D DEPT.#2 Hiro 師匠

結論 パワードリフトは、鈴木裕の「3Dへの挑戦」だったのだ！

鈴木裕はポリゴンが一般化する以前から3DCGに注目しており、大量なスプライトで疑似3Dを実現していたのだ。確かに今改めてプレイしてみると、3DCGであるかのような錯覚を覚える。具体的に検証していこう。

挑戦① カメラワークのこだわり

ゲームをスタートするとコース全景が映し出され、そこからカメラがぐるっと回り込むように自車後方へと移動する。今や当たり前とも言える演出方法であるが、スプライト機能しか持たないこのハードでこの演出はすごい。

そして、自車が軽い接触をするとスピンするのだが、車が回転するだけでなく背景もグルグル回る。これは「実際の車でスピンしたときにもそうなるから」、あえてこうしたのではないか。結果的には過度な演出となってしまったが、この当時のハードでここまで3Dを実現していたことも評価すべきであろう。

オープニング

クラッシュ

挑戦② 3DCG風のコースレイアウト

よくジェットコースターのようなレイアウトと形容されるが、コースをくぐったりする、高低差のある立体交差を実現している点に注目してほしい。しかも、高いところでコースをはみ出すと自車が落っこちてしまう。これも結果的にストレスがたまる原因となってしまったのだが、ここまで3Dなんだぞという自己主張でもあった。そして、小さなトラックをグルグル回るというレース内容なので、対向車線などをアザーカーが走っているのが見えるところも、かなり3DCGゲームっぽい。「逆走できるんじゃないか」と思ってしまうぐらいだ。

アップダウン

対向車線

コースレイアウト

当たり前の現象だが、当時の処理ではすごかった。

挑戦③ 視点切り替えボタン

逆向きの視点でプレイできるという裏技があったが、今思えばこれが「VRボタン」の元祖ではないか？　この裏技、当時はただのお遊びとして処理されたが、2Dゲームでありながらも各車の座標位置は3Dで管理されている証拠。横位置やミラーモードもおそらく可能なはず。

逆視点

挑戦④ レーダーと12人のキャラ

画面端にレーダーがあり、アザーカーの位置などを把握できる。このゲームは3DCGではないのに、である。もちろん、各アザーカーの座標位置を的確に表示しているレースゲームは、これが初めて。

キャラが12人いて、レースごとに順位がつくというのも、それぞれの車を計算で管理しているから。キャラごとの性能差はないが、「コイツに抜かれそうだ」という緊迫感を楽しめた。

レーダーの意味

12人のキャラの意味

パワドリを知らずして、VRもVFも語るなかれ

今の3DCGゲームの原型を10年前に完成させていた鈴木裕。この後、さらに研究を続け、92年に「VR」を、そしてその1年後に「VF」を完成させる。パワードリフトがあったからこそ、今我々は、こうしてポリゴンゲームを楽しめるのだ。感謝しながら、そして当時を振り返りながら改めて襟を正してプレイしてみよう。

テクニカルアドバイス

オリンピックでもスノボが盛り上がったね。気分もヒートアップしてゲームのプレイにも力が入るのでは。今回は、注目のハーフパイプをアドバイス。それから前号の裏技コーナーもチェックだ！

ZAP!

SNOWBOARDING TRIX '98

●ポニーキャニオン
●発売中
('97年12月18日発売)
●5,800円
●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

スラローム&ハーフパイプ対策!!

今回は、今までのダウンヒルとは趣の違うスラローム&ハーフパイプをアドバイスしていこう。この2種類のコースは、共に必要なスキルが片寄っているため難易度が高いが、スキルを上げてやり込めば結果が確実についてくるので面白いコースだ。
とことんやり込んで極めよう！

スラロームの基本は絶対アウト・イン・アウトだ！

スラロームに限らず、コースを速く滑るためには、とにかく「アウト・イン・アウト」を守ること。特にスーパーデュアルスラロームの○が付いている地点では、守らないとほぼ曲がりきれない。基本的には旗門の手前で体をINに向けるようにすると、スムーズに抜けることができる。それを繰り返す感じで抜ければ大丈夫なはずだ。まずはデュアルスラロームで練習してタイミングを体で覚えよう！

S.D.S.(スーパーデュアルスラローム)はすばやい切り返し！ そして……

傾斜とコーナーがきついが、しっかりライン取りすれば、自然に旗門をクリアできるように設計されているS.D.S.。まずは旗門を無視して練習しよう。特に、○の付いたコーナーでは、抜けたらすぐに方向を切り返し、アウトラインを確保することが重要。とはいえ初期値のスキルではどう考えてもきついので、コーナリングのスキルを上げよう。

傾斜のキツさは並じゃないです。

手前ですでに旗門の内側にボードを向けておこう。

ワンポイントアドバイス 『ハーフパイプ』は進入角度と踏切が命!!

直線からトリックを出すダウンヒルなどに比べてタイミングが難しいハーフパイプ。ポイントは、トリックを出した後の進行方向。ゴール方向に体を向けすぎてしまうと次のトリックを出す時、進入角度が浅くなりすぎて滞空時間が短くなってしまう。かといって、深くなってしまうとスピードが足りずに、やはりジャンプの高さが低くなってしまうので要注意だ。また、エアトリックは進行方向の逆、つまり体をひねる方向にLRボタンを入れておくと、多く回転することができ、より高いポイントを狙える。

進入角度が浅すぎると、スピードは出るが滞空時間が減ってしまう。

●ほんのちょっといい話●

勢いがつきすぎた時は、途中でボードを止めてスタート方向を向き、ジャンプ連打で戻るってのもアリだ。

プロボーダー&ゲーム監修の三沢勝男氏より

「S.D.S.」は、僕とバブルス（丸山プロ）が考案したレーススタイル。バイクのスーパークロスみたいに連続ジャンプやタイトなコーナーが出てくるハードでハデなレースを目指した。現実よりゲームで先に実現させたってわけ。

●ポニーキャニオンからプロボーダーブランド「DREDIT」のZAP! オリジナルステッカー（赤・青セット）を抽選で10名にプレゼントだ。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業、それにこのコーナーや三沢プロ、丸山プロへのメッセージなどを明記のうえ、〒103-8501 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「ZAP! ステッカープレゼント」係まで（3月5日消印有効）。

すべての謎が解き明かされる!

グランディア

GRANDIA

グランディア 公式ガイドブック
～完結編～

2月下旬発売予定

導かれし場所『アレント』に何が待ち受けるのか……?

- 物語後半(DISC :2)を中心に美麗マップで**徹底攻略!**
- 3つのスペシャルステージも**完全収録!**
- 全アイテム・モンスターデータ**掲載!**

A5判/160P/本体価格950円

グランディア 公式ガイドブック

大好評発売中!!

冒険に旅立つキミに贈る宝物……

20万部突破!!

- ■ キャラクター紹介
- ■ 戦闘システム解説
- ■ 物語前半(DISC :1)徹底攻略
- ■『グランディア用語辞典』掲載

A5判/144P　本体価格950円

GAME ARTS

グランディア GRANDIA グランディア公式ガイドブック

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

第二幕「桜の花に放てよ神剣」

LD&ビデオ 二月二十五日 開幕

帝都に集う乙女達に迫る、降魔の黒い影・・・。

花の太正浪漫第二巻、ここに参上!!

オリジナルビデオアニメーション

サクラ大戦
～桜華絢爛～

LD：BEAL-1078　VC：BES-1797
各：カラー/30分(予)/ステレオHi-Fi(LDはデジタル/CAV1面)
¥5,800(税抜)

【初回封入特典】

全巻購入者特典応募用クーポンを封入!!
LD専用「全四幕収納・特製化粧箱」/VC専用「B1サイズ特大オリジナルポスター」

【毎回封入特典】

OVA各話を徹底解説するライナーノート付き(LD・VC共通)

発売元：㈱セガ・エンタープライゼス、バンダイビジュアル㈱、アニメイトフィルム㈱

サクラ大戦～桜華絢爛～　第一幕「華の都の花いくさ」
LD&VC　NOW ON SALE／　¥5,800(税抜)
販売元：バンダイビジュアル

サクラ大戦～桜華絢爛～　光録音盤
CDS2枚組　NOW ON SALE／　¥1,200（税抜）
発売元：マーベラス エンターテイメント/販売元：ポニーキャニオン

EMOTION 15th. 感動・冒険グッズ プレゼントキャンペーン 実施中！

エモーション作品のVC、LDに付いている右の応募券を集めて感動・冒険グッズをもらおう！
詳しくは、店頭で配布されるBEMをご覧いただくか、
感動・冒険事務局（TEL：03−5213−7670 ）でご確認下さい。

応募シール SAMPLE 感動,冒険!

「BEMインフォメーションダイヤル」：03-5828-3022　サービスガイドは飯塚雅弓ちゃんで～す！

SEGA　EMOTION 15th THANKS 感動,冒険!

販売元・お問い合わせ先　バンダイ ビジュアル株式会社　東京本社　〒111-8558　東京都台東区松が谷1-3-5　SEFビル3階
[東京営業所] TEL (03)-5828-3001 FAX (03)-5828-3010 [名古屋営業所] TEL (052)-883-5911 FAX (052)-883-5912 [大阪営業所] TEL (06)-375-4325 FAX (06)-375-4330

☆ただいま2月19日(木)店頭予約締切で4月発売ＬＤと3月発売VIDEOの初回生産商品のご注文を受付中です　確実にお買い求め頂くためには、お早めに販売店の方までお申し出ください

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

1235 1598
1236 1742
1248

Weekly掲示板

長野オリンピック開会式を見た。いや〜、いろんな意味でカッコ良かったんだけど……ごめん、伊藤みどり。笑ってもうた。小林幸子かい！誰も止めなかったんかい！でも、どうせきっとオリンピックはTVにかじりついて見ちゃうんだろうな。まあいいや。今週も張り切ってGO！

●僕は泉姫さんと同年齢で同じ近畿地方ということで「キンキキッズS」というのを結成しようと思うんですけどどうですか。

（大阪府　去るGAN席）

ええんでないかい。泉姫、意見を求む。ところでその「S」ってサターンのS？それとも何か意味が？

●理科の小テストで「弾性」と書くところを「男性」と書いているのに気づき書き直したのですが、それを見ていた先生にばくろされました。そこで先生の一言。「男子に飢えてるからって……」私そんなことありませんよ！ぐすん……。

（千葉県　空とぶ米田）

うっ。かわいそう〜。気にすんな。プリクラめっちゃかわいかったよ。

●俺も、ついにサタマガのL・Pに投稿をしてしまった。もう後へは引けません……。

（栃木県　いか＝クラーケン）

なんじゃそりゃ。でも、ここで宣言したのだから、バリバリ投稿するように。後には引けんぞよ。フフフ。

●よく行くゲームショップの特売コーナーに、ハーブの種子入りのソフトが積み上げてあった。ちょっとふくらんでいた。

（静岡県　瀬里歌）

●なに〜っ。それは大変。今すぐそこへ行かねば！

（和歌山県　鈴木はい）

想像力でコメント〜（略して想コメ）最初の登場は鈴木はい。

●巨人・木田とオリックス・野村の電撃交換を電撃交際と読んでしまいました。ごめんなさい。

（東京都　夢月聖良）

電撃交際ってなんやね〜ん。でも、もしホントだったら……。イヤ〜ン。

●1月15日、成人式だったが大雪のため結局サボる。1月16日、死ぬほど雪が積もってたが根性でサタマガを買いに行く。……間違ってるかなぁ、俺。

（宮城県　KAZ丸）

大丈夫。問題ない。考えるな。KAZ丸くんも含め、全国の20歳のみんな成人おめでとう〜（うん年前に成人してしまった年寄りより）。

●ママが、「夕飯何が食べたい？　外食にしよ」って言ったもんで「回らないお寿司が食べたい」って言ったら食品コーナーのお寿司をデパートの噴水で食べさせられた。ママ、疲れてる？そんなママも1月16日で33歳に。おめでとう。

（三重県　泉姫）

あはははは。さすが、泉姫ママ、ナイスセンス過ぎるぞ！それにしても、若いママだにゃ〜。

●うちの高校は、クラスの9割が男子なのに家庭科で調理実習がある。……一人暮らしのため？

（新潟県　目からビーム☆）

いやいや、立派なおムコになれるじゃん。「来週はハンバーグ。楽しみな自分が悲しい……」と欄外にあったが、悲しむな！今や料理のできない男はモテないぞよ。

●Vol.3のみかりんさんへ。私なんかサタマガでアゴ切ったよ。すごいでしょ。エッヘン。

（富山県　上本メツヲ）

全国サタマガ傷物協会へようこそ。上本は協会のアゴ部門の部長さんに任命（他にいなさそうなので）。

●アゴ切ったの忘れてほおづえつくと傷が開いていたのだ。

（富山県　上本メツヲ）

上のハガキの欄外より。まあアゴなんて滅多に切らないもんね。他にも被害者がいたらお便りを(笑)。

●愛読誌休刊の悲しみで投稿活動を休止していましたが、サタマガさんは大丈夫だ！と確信しました。T×CH▲ターンから移籍します！P.S.信じてます。あんな悲しみはもうイヤダ〜〜。

（岐阜県　岐阜の星）

ようこそ、サタマガへ。星くんもこれからはサタマガフリークの一員として、ガンガン応援頼むよん。

●来世紀、SNKはどうするのだろう？　だって、KOFは二千年問題に対応してないし……。

（香川県　桐のタンス）

ほんとだ。でもきっと「キング・オブ・ファイターズ01（ゼロワン）」からやりなおすんじゃないかなあ。

●ゲームキャラの表紙のサタマガはもう飽きた。たまには、表紙からいきなり「L・P」が始まってほしい（絶っっっ対ムリ！）。

（神奈川県　猫文鳥）

そうかな？わかんないよ。サタマガスタッフには天の邪鬼が多いから、絶対ムリなんて言われるとムキになったりして……（ウソ。自爆）。

よし、終わった。TVを見ねば。慌ただしく来週もまったね〜ん。

東京都／瀬死之鯉

瀬死之鯉くんを案ずるお便りも何通か来てました。元気そうで何より。

京都府／村崎芳果

ソニックっち、全然出ないという話もあり。頑張って探してみてね。

福島県／南斗ボム

KAZeネタ第1弾。菊ちゃんも花ちゃんも好きな「男版ベルシャ」、大ちゃん。

三重県／泉姫

KAZeネタ第2弾。というかまたしてもの誌上ラブレター。もう勝手にして。

サターンユーザーの広場

もっとゲームを楽しもう！

東京都・KIMERAⅢ

最近、読者レースやレビューを見ていると、少し前に議論になった「お遊びで投票」とはまた別の問題点を感じるようになった。それは、「ゲームに対する目的がズレている」ということ。ユーザーのコメントを見ると、どれもこれも「処理落ち」「ポリゴン欠け」などの言葉で埋まっている。確かにこれらの要素は大切だが、それでゲームのすべてを決めてしまうのはどうかと思う。制作者も、好きで処理落ちを出しているわけではないのだ。批判するのも結構だが、もっとおおらかに受け止めて欲しいと思う。そういう人たちを見ていると、まるで楽しむためというよりはアラを見つけるためにゲームを購入しているのではないかという気さえしてくる。そして、まるで自分が評論家にでもなったかのように大げさに批判をする。例を挙げると「S.T.C.C.（セガ・ツーリングカー～）」。「絵が汚い」とか「アーケード移植の限界を感じる」とか言われているが、あれをどうとればそう見えるのか僕にはわからない。絵はきれいだしスピード感もバツグン、素晴らしい移植度である。たしかに「D.O.A」や「グランディア」に比べれば見劣りはするが、サターンであれだけのことをやれるのを、逆に評価してもいいのではないか。同じことは「ラスブロ」にも言える。ポリゴン欠けが起こるとはいっても別にゲーム自体のテンポが崩れるわけではない。かえって、そういう一方的な批判がゲームメーカーを縛りつけ、大したことのない処理落ちをなくすためにゲーム性を犠牲にしてしまうこともあるのではないか。別に批判がいけないというわけではない。欠点は指摘されるべきだろう。ただ、無理なものは無理なのだ。その辺を踏まえた上で、もっとそのゲームのよいところを見つけて欲しいと思う。

著作物としてのゲームの扱い

千葉県・棒人間零本

最近話題になっている著作物としてのゲームの扱いについて。先に結論から言うと、「ゲームソフトと映画は別物」であるがゲームの著作権自体は認められるべき。「中古市場は必要」であるが値崩れは防ぐべき、だと思う。中古市場がなくなった場合予想される問題として、ゲーム雑誌による発売前ソフトレビューの影響力が大きくなりすぎることや、ブランドによるソフトの画一化がなされること、古いタイトルが手に入りづらくなることなどが挙げられる。とはいえ、最近のサターン市場の値崩れは深刻であり、中古ソフトをただ黙認するわけにもいかないだろう。自分としては解決策として、「新製品は発売後○カ月間は中古として扱ってはいけない」という決まりを作るのが一番いいと思う（ちなみに独断で小売店に圧力をかけるSCEIのやり方は論外だ）。それと著作権についてだが、同じ著作物といってもゲームソフトと映画は全然別のものなのだから、ゲームには独自の著作権が必要になってくるのではないだろうか。VOL.5の鈴木氏の意見も然り。皆さんはどう思われますか。

コママンガスペシャル!!

というワケで、やるよやるよと言っておきながら……の「コママンガスペシャル」です。昔来たハガキの敗者復活もかねてるので、ネタが古かったりするのは許してね。では始まり！

憶えていますか編

東京都／クレイジーじじい

そんなことゆうな～。マールとスコットで「マスコット」。可愛がってちょ。

福岡県／EVIRDAGEM

何を見ても「デカルチャー！」と思える新鮮な気持ち。大切にしたいよね。

三重県／公的抑圧

ちなみにガイル役はヴァン・ダム、キャミィ役はカイリー・ミノーグ（泣）。

神奈川県／ウッディ

ナイツ大好きなウッディさん。ブラックなネタが多いのは愛情の裏返しか？

頭髪編

宮城県／KAZ丸

これじゃ妖怪だ！　怪物くんとかジョジョにもこんな人たちが出てたっけ……。

富山県／上本メツヲ

「ツッコミ待ち」といった風情のアゼルさんの髪型。これじゃ本当に妖怪だ！

富山県／上本メツヲ

2コマ目のアゼルさんが超嬉しそう。あの髪もモーフィングするといいのに。

徳島県／ヒゲおやじ

最近「重大発言」が聞かれない飯野さん。さてはサッカーに夢中なんでしょうか？

●Weekly掲示板／日常のひとコマ●PARK GALLERY／イラストはこちらへ●どきどき懺悔室／悔い改めてね●電脳買物少年少女／買い物にまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラに対する熱い思い●墨汁の叫び／毛筆のコーナー●こん

コママンガ祭り

三四郎編

青森県／ぞう大巨神

ビデオはビクター、ゲームはサターン！せがたさんにも教えてあげなくっちゃ。

青森県／ぞう大巨神

巨大サターンの本体だけを置いて立ち去るせがたさん。いったいどうしろと？

DEATH編

新潟県／NAZI

……ヤだなこんな暴走。ところで「山の上大学」を知ってる人はいるかな？

REBIRTH編

宮城県／KAZ丸

宮城県／KAZ丸

宮城県／KAZ丸

友達が考えたネタで、全部載ったら飯をおごる約束とか。おごっとけ～。

KAZe編

東京都／かせきらいたぁ

何を見ても「ピンボール」と思えるようだと重症です。新作出ないかなあ。

東京都／かせきらいたぁ

明けましてピンボール！ L.P内で密かなブームとなっている「KAZeの人」。

タマゴ編

埼玉県／かわうそ

おあとがよろしいようで……。きっちり二段オチになってるところがミソ。

福岡県／Shilfy Yo

お馴染み「Mega Drivers」。あれから何年経ったのか……古き良き日々。

東京都／くれじじwith夢中猿萌

ネタはともかく、史上初の5人合作という部分を評価。仲いいね～。

常連編

福島県／南斗ボム

常連編というか、他もみんなそうなんだけどね。で、川田くんって光一くんのこと？

東京都／かせきらいたぁ

個人的には「バスバスバスバス」の方が言いづらい。早口言葉、苦手～。

さて、今週のレターズ・パークは、いつもとは趣向を変えて「コママンガ特集」と銘打ってお届けしました。なんだか見づらくなっちゃってごめんなさい。みなさま、お楽しみいただけたでしょうか？

また次回をお楽しみに!!

投稿KINGの現在のポイント

13ポイント
GUY神
9ポイント
イ中イ非、GO.、泉姫、KAZ丸、上本メツヲ、みるきぃぷりん☆
8ポイント
夢月聖良、クレイジーじじい
7ポイント
海の魔王、阿曽アキヒロ、あづま公正、かせきらいたぁ、沖田へばる
6ポイント
中野貴仁、入井詠亜、グレートちゃぶ台、小宮重喜、ぞう大巨神、神風光
5ポイント
ウッディ、鈴木はい、石坂司、ジョウショウ
4ポイント
涼凪琳、バントライン、去るGAN席、Shilfy Yo、ホウェアァア、グラはむ、マチャ彦、かうかう、江ヶ滝ささ、DEB、緑色ランタン
3ポイント
瀬死之鯉、あるた☆みら、ノムラ、つよいロボ、小村一人、白雪、LEE、真琴、川口さん、Sマニア、ユウ、いちのに、魔神がZ、ANNE松本、みさく竜、S.S、目からビーム☆ （VOL.5までの集計）

入井詠亜、神風 光、石坂司、ぞう大巨神、ジョウショウには5ポイント券が送られます。お楽しみに。

なお、15ポイント獲得した投稿者は「LP・殿堂入り」として別枠に名前を掲載され、長く称えられます（ただしポイントはまた1ポイントから始めることになりますのでご了承ください）。

PARK GALLERY

次回募集テーマ
「AZEL」
と
「街」
力作待ってます!!

福岡県／GO.
ウーン、背景の空の部分に1色入るともっとメリハリでてよかったのに。1番を逃したぜい。

青森県／高屋ミチコ
祝・初投稿! たしかにグランディアのイラストは、まだまだ沢山来ますね。次は……なにが来るのかな?

大阪府／竹本晶哉
アゼルにサクラ、ソニック。いい感じに並んでますね。みんなのこれからのお楽しみはやっぱりサクラ? それとも……!?

神奈川県／M－N
こら受験生! こんなことしてて大丈夫かいな。私も異形の方々もうれしいぞ、ははは。

栃木県／うしねこ
なんだかピカ○ューみたいでかわいい。だれか私にもお菓子ちょーだい!(切実)

今週のNO.1
東京都／よつもと
お腹と太股に惚れました。肌がすべすべして気持ち良さそう……って変態じゃないぞ。こういう透明感のあるイラスト好きさ。

祝♥成人

ゆれる思ひ

和歌山県／アリサ
前回のテーマ「晴れ着で初詣&成人式」の追加です。マリーは商売繁盛でもお願いしたかな?

神奈川県／万能クリスタル
トーンを削るとき下の紙や主線まで削らないようにね。なんだか着物が着たくなっちゃったな。

神奈川県／沢木真夜
雪で大変だったでしょう。サタマガを買って、どんどん投稿するいい大人になってね。

福岡県／中野貴仁
編集部に在籍する男性数は毎年「たくさん」増えていくんだけど、こういう場合はどうしたらいいんでしょうかね。

滋賀県／Dr.ミディアム
君のハガキはいつも裏にもイラスト描いてあって楽しいです。ちくしょう移植しやがって……。

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。)スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に/郵便番号/住所/氏名/(ある人は)PN/電話番号/などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします! 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本(1万円以下)をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

郵便局からのお願い
平成10年2月2日から郵便番号が7ケタになります
〒103-8501
東京都 中央区 日本橋 箱崎 24の1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン
「L.P.」○○○のコーナー

京都府／村崎芳果
ごていねいにどうも♡載るときはすぐ載るし、そうでないときは……。

※前号で募集していた「サクラ大戦」のイラストハガキもひきつづき大募集中!! あて先は■〒103-8730日本橋郵便局私書箱358号 ソフトバンク㈱出版事業部 アミューズメント書籍編集部「サクライラスト係」まで!!

発表!! キャラクターメイキングコンテスト結果報告!!

DRAGON FORCE II -神去りし大地に-™

昨年行われた「ドラゴンフォースⅡ」キャラクターメイキングコンテストの最終結果をご報告しよう。約1000通もの応募のなかから選ばれたのは、今回ご紹介する６名。当選者の方々にはドラゴンフォースⅡ特製パネルが贈られる。期待して待っててね！

●セガ●3月発売予定●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

３月の発売を目指し、快調に制作中の「ドラゴンフォースⅡ」。今回のキャラクターメイキングコンテストも大盛況のうちに行われ、「Ⅱ」に対するファンの期待の高さが改めて感じられた。一般公募によって魂を吹き込まれたキャラクターたちが、レジェンドラ大陸でどんな活躍をしてくれるのか、興味は尽きない。開発スタッフによる今回のコンテストへの公式コメントもあわせて紹介するので、「Ⅱ」への意気込みと、ファンの熱意に対する感謝の気持ちを汲み取ってほしい。

発売まで約１カ月ばかりとなった「ドラゴンフォースⅡ」。プレイできる日まで、もう少しの辛抱だ。

セガ開発チームより

総数1000通近い応募をいただき、大変ありがとうございました。これもひとえに前作に強い思い入れを抱いているファンがたくさんいらっしゃるということであり、続編を開発中の身として大変心強く思いました。

今回いただいた設定については、そのまま反映させていただきますが、一部の「職業」についてはゲームの仕様上、変更せざるを得ませんでした。申し訳ありません。現在、皆様の熱意に応えられるように全力で開発中です。ご期待ください。　（松本慈之）

■Name：ヤミ（夜見）
■Personality：侍
■Word：相手が私でなければ長生き出来たものを…
■Profession：無口で一見クールに見えるが実はボーっとしている。いざという時は頭の切れる知能派。

Congratulation

佐々木真理さん（東京都）

Congratulation

篠原美貴さん（東京都）

■Name：ヴァルチナ
■Personality：魔術師
■Word：私をおこらせないことね。後悔する間もなく死ぬことになるわよ。
■Profession：策略家タイプ。常にクール。でも切れると恐い。情には流されず、我が道を行く。

Congratulation

那褐佑(PN)さん（広島県）

■Name：レリィ
■Personality：魔術師
■Word：これも時の定め…。お相手をせねばならないのですね。
■Profession：おとなしく、ひかえめ。たぶん目立たない性格。

Congratulation

浅井恵子さん（愛知県）

■Name：ミュカ
■Personality：精霊使い
■Word：私のすごいのを見せてあげる！
■Profession：元気。おてんば。一見能天気にみえるが、根はシリアス。

Congratulation

高峰秋良(PN)さん（長野県）

■Name：シャムス
■Personality：騎士
■Word：闘うの!? 断っとくけど、僕は強いよー。
■Profession：誰からも可愛がられる末っ子タイプ。

Congratulation

鈴木ルミコさん（茨城県）

■Name：ユリゼン
■Personality：獣戦士
■Word：今日もこの俺の手は血で染まるのか！
■Profession：熱血漢で、口は悪いが根はいい奴。喜怒哀楽が激しい。

ファンの思いが詰まった6人の活躍に期待!!

ミカヅキが到着し、3対1の勝負、本来なら有利な戦いになるはずが……

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第二十二話「ギロチン考案者の憂鬱」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社は所属不明機“黒瞥”によって襲撃を受ける。ことの真相は“弓八幡”にあるとの情報を得たヤシダは、その調査を秘密裏に依頼。調査部のブレントは、その製作者が元尽星所属の技術者タルシマであることを掴む。矢先、自社施設『天源』が破壊さるとの情報を得、クニムラらは現場へ急行。八福所属機“秋嵩”を相手に苦戦を強いられるも、弓八幡の協力(?)を得て撃破に成功。後日、調査部により八福が尽星を出し抜いて火星開発に着手していることが判明。ヤシダ、クニムラは火星施設に向かい施設の放棄を呼びかけるが、数時間もたたぬうちに八福側の切り札、弓八幡が到着。ここに蒼穹紅蓮隊VS弓八幡の死闘が幕を開ける…。

壱

弓八幡(ユミヤワタ)に遅れること一時間。火星に突入したミカヅキが見たものは、予想していた弓八幡のスクラップではなく、地表を覆(おお)わんばかりに広がった砂塵の嵐だった。低く垂れこめた雲のような塵が、膨張を繰り返しながらさらに勢力を拡大していく。

そして、爆音がミカヅキを呼んだ。

塵を透かして炎の柱が立ち昇った。砂が流れ、一対の塔を持つプラントらしき建造物の基部が露(あら)わになる。

塔の側壁を垂直に駆け上がるように、夜藍色(ナイトブルー)の物体が凄まじいスピードで疾駆(しっく)していた。イルカに似たその機体を無数のレーザーが追尾し、尾翼を縫いつけるようにして次々に着弾していく。爆発で塔の一基が傾き、隣りの片割れに寄りかかるようにして倒れた。

レーザーの追跡を逃れた弓八幡は高度をとると、瞬間的に制動しつつ機首を真後ろへ向けた。間を置かずに青白いレーザーを射出する。降り注いだ閃光はレンガ色の渓谷の底へと伸びていき、岩板を砕きながら地表に新たな砂塵を吹き上げた。

絡みつく塵をふり切って、屠竜の紅い装甲が姿を現した。中空で待ち受ける弓八幡を目指し直進していく。

二機同時にミサイルを放った。一瞬後、互いの存在を感知した赤外線追尾ミサイルは、寄り添うように進路を変えて両機の中間地点で爆砕した。

黒煙を切り裂き、屠竜(トリュウ)は弓八幡に迫る。弓八幡も即座に加速していた。急接近することによりロックオンを回避したのだ。

藍(あお)と紅(あか)が空の一点で交わった。衝突するかに見えた刹那、互いに機体を右と左へ傾けあい、腹をこするようにして擦れ違っていた。

離れた距離をつめるため、両機は再び正面から対峙せんと緩やかに旋回を始める。

全てが数秒のうちに展開していた。信じ難いスピードの、まさに一瞬の寸劇をミカヅキはただ放心して観(み)ていた。その眼がゆっくりと飛翔する弓八幡を捉えた時、ようやく感情のスイッチが入った。

かつて「あなたをスカウトしたい」というタルシマに、ミカヅキは「なぜ俺なんだ」と問うたことがある。タルシマはこう応えた。

――未発達だからです。

未完成ではなく、未発達という言葉を選んだことに対する違和感は感じていた。違和感はヤシダから『イディオ・サヴァン・システム』なるものの説明を受けた時に氷解した。

死人の脳を利用したシステム。臓器移植の冷笑的な延長。タルシマが求めていたのは操縦技能ではなかった。脳細胞数の頂点を間近に控えた十九歳の脳髄。ただそれだけ。

思い返せばタルシマは、一言も『パイロットとして』操縦してみないかとは誘っていない。全てを語っていないだけで嘘ではない。それがミカヅキの癇(かん)に障(さわ)った。

――何がライバルだ。くそったれ!

ミカヅキは紫電(シデン)のバーニアを解放した。その瞬間、どこからか「待て!」というクニムラの声を聞いたような気がしたが、紫電はすでに最高速度に達し、直線的な軌跡を描いて弓八幡に急接近していた。敵は遥か右前方に見える屠竜に集中しているらしかった。

ミカヅキは至近距離からマイクロミサイルを発射した。着弾する寸前、弓八幡は機体の中心軸をそのままに側転した。右の翼をかすめて前方に抜けたミサイルは、ローリングしながらのレーザーであっさり排除される。

ミカヅキの視界が怒りで赤く染まった。それを逆撫(さかな)でするように電子音が響いた。

「あの尾行者はミカヅキ君でしたか。これで役者が揃いましたね」

「ミカヅキ、退(さ)がれ!」という叫びは無視した。視界の隅に赤茶けた岩板に張りつく鵬牙(ホウガ)が映った。あの馬鹿、何やってんだ?

それよりも、タルシマのデジタル加工された声が耳障りだった。モニタに開いた通信ウィンドウが映像のない黒一色だと気づいた時、ミカヅキの苛立(いらだ)ちは爆発していた。

「ふざけんな! 面ァ見せろ!」

「おお恐い。しかしながらそれは無理です。ちょっとワケありでして」

登場人物紹介

八指多　薫
蒼穹紅蓮隊をまとめる才媛。火星に弓八幡が出現して、嬉々として戦いに臨むが、その機体性能の差、そしてどうしてその差が生まれたのかに気付いて激怒する。完璧にシンクロした屠竜を操り対抗するが、今ひとつ決め手を欠いている様子。ノベルズ上、初めて見せるヤシダの本気の姿!!

国村　リカ
出向先の関連会社から、今回の事件を機にJDFに戻される。弓八幡捜索、八福のプラント破壊のために火星に訪れる。そこで弓八幡と思われる飛行物体を発見するやいなや、突出。しかし、シュヴァイツの時以上にパワーアップした弓八幡に翻弄される。今、攻撃の機会をうかがっている。

朏　良太
蒼穹紅蓮隊、隊員。軽敏な機体、紫電を操る。パイロットとしての腕は素晴らしいものを持っているが、本編中ではやられっぱなしで、いいところがない。それを否定的に受けとめることなく、さらにその上を目指すのが彼のよいところ。不審な貨物船を追い、火星に急行、到着する。

足島　英司
尽星重工の元テストパイロットであり、弓八幡の開発者。弓八幡開発計画の凍結に反対し、八福に弓八幡とともに技術亡命する。秋嵩戦で、パイロットの成逸を助けなかったと、弟、成天に恨まれ殺害される。死後、脳を弓八幡に搭載。その結果、弓八幡には合計5人分の電脳を備えることに。

弓八幡が加速した。紫電が追いすがれたのも数秒だった。圧倒的な推進力の差にミカヅキは歯がみする。紫電はすでに最高速度に達している。

苛立ちが、いたずらに引き金を引かせた。が、乱射されたミサイルは無数のアクティヴ・ホーミング・レーザーによって焼き払われた。弓八幡が『N.A.L.S』を起動したのだ。

怒りで灼熱したミカヅキの脳は、それでも冷静に分析を試みている。火器の差はそれほどでもない。あとは反応速度の勝負だが……野郎、おそろしく速くなってやがる。さては『電脳』を増やしやがったな。

見る間に遠のく機影に向けて、ミカヅキは絶叫していた。

「手前ェ、他人の脳に頼って強くなって、それで嬉しいのかよ！　一体、何人の脳を積んでやがる！」

「システムのこと、ご存知でしたか」

接近する屠竜に対して長距離からの威嚇射撃を続けながら、電子音が軽く笑った。

「――今は二人分増やしまして、電脳化デヴァイスは全部で五ユニットです。一つは皆さんもご存知の環境テロリスト、オオモリさんの物ですよ。歳はくってましたが、新鮮さが命ですからね」

淡々と応える電子音を聞きながら、ミカヅキは生理的な不快感にとらわれていた。

なぜタルシマはデジタル加工された声色をつかうのだろう？　なぜ顔を見せないのだろう？　そして、二つ増やしたというデヴァイスの、もう一つとは……誰の脳だ？

予感を否定して欲しくて、訊いた。

「お前、その声、まさか……」

「そうです。弓八幡は現在、オートパイロットで動いています。統括しているのは、かつてタルシマと呼ばれていた個体の脳です」

期待は裏切られた。続く言葉に何か含羞のようなものを感じ、ミカヅキは戦慄する。

「事故で体を失いまして、今では僕自身が弓八幡というわけです。日本人好みの因果応報話になってしまって、なんか悔しいですね。ちなみにギロチンを発明した医者が

TOMOTAKE・K

イラスト：木下ともたけ

ギロチンで殺されたという、もっともらしい話がありますが、あれは嘘らしいですよ」

そんなことは訊いてない。死んだ人間が目の前で喋り、なおかつ戦闘機を操縦しているという状況に感情がついていかず、ミカヅキは混乱する。

紫電を弓八幡から遮るように、屠竜が滑りこんできた。モニタに映った顔を見て、ミカヅキは絶句した。表情を失った眼が、ミカヅキを見据えていた。その瞳からは、いつもの柔らかさがひとかけらも感じられない。

「あんたの手に負える相手じゃない」

容赦のない響きに、ミカヅキは呆然と機体を静止させていた。ヤシダは弓八幡へ視線を向けて、目で追うのがやっとというスピードで距離をつめていく。

戦闘が再開された。二機の攻防は激烈を極めた。共に強力な火器である『N.A.L.S』を装備しているため、追尾するレーザーを躱(かわ)すために地表での戦いとなった。岩を崩し、砂塵を吹き上げ、時には半壊した八福プラントをも盾代わりにした。ヤシダの言葉通り、上空から捉えるのが精一杯というスピードだ。

五人がかりも同様の弓八幡に対し、ヤシダは鬼気迫る技量を発揮して反応している。ヤシダが眠らせていた戦闘本能と、その技量にミカヅキは恐怖すら覚え、ただ魅入られたように見つめていた。

「――隙を、待つしかないのよ」

いつの間にか、紫電の傍(かたわ)らに鵬牙の姿があった。ミカヅキはクニムラが参戦していなかった理由を理解していた。小回りの利かない鵬牙では、あの速さについていけない。

「……隙って、何だよ？」

かすれたつぶやきに、「考えられる状況は二つ」とクニムラが応えた。

「一つは燃料切れ。ああやってヤシダさんが相手をしている間に、弓八幡の燃料が底をつく可能性がある。そうなれば、温存しているあたしとあんたで楽に奴を叩ける」

「それでヤシダさん一人で戦ってるわけか」

ミカヅキは納得したのだが、クニムラはぶっきらぼうに鼻を鳴らした。

「ヤシダさんにしか相手できないわよ。あの弓八幡ってのは」

口調に苛立ちとは違う何かを感じ、ふとクニムラを見た。モニタに映る横顔は、死闘を演じる二人に嫉妬しているようにも見えた。

「奴が隙を見せそうな状況の二つ目は？」

「ヤシダさんが撃墜された瞬間。少なくともその瞬間だけは、間違いなく敵の照準システムはふさがっているというわけよ」

ミカヅキは迷わずバーニアを解放していた。「まあ、そうくるわよね」という苦笑と共に、鵬牙も後に続いた。

弓八幡と屠竜は八福のプラントを挟んで撃ち合っていた。紫電は自由落下よりも速く降下し、地表すれすれで機首を持ち上げると弓八幡の真後ろにつけた。

墜(お)とせぬまでも、せめて一矢報いたい。執念が乗り移ったマイクロミサイルが、地をはうように射出される。紫電もまた、体当たりを覚悟でその後に続いた。

最高の間合いとタイミングのはずだった。

弓八幡の尾翼から、オレンジ色の無数の小物体が散布された。一瞬後、赤外線追尾するミサイルはその浮遊物体に引き寄せられるように進路を変え、爆砕していた。

――赤外線放射体(フレア)!?

ミカヅキは舌打ちする。やはり体当たりしかないと腹をくくったのも束(つか)の間だった。

ミサイルを誤誘導させたフレアたちが、今度は紫電に襲いかかる。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

蒼穹紅蓮隊がサターンに登場してからそろそろ一周年を数える今日この頃、皆さん如何お過ごしですか？　実は私、昨年から続く「バトルガレッガ」のサターン版開発に追われ続け、未だ明けましての実感皆無！　だからプロジェクトがパケた暁には大至急速攻で一大イベント、カウントダウンin東京ドームに大参加！　直後その足でご近所の湯島天神へ！　甘酒をいただきつつ、なるほど・ザ・初詣、冬の賽銭スペシャル！　待ってましたッ、サンシャインをも凌駕する超高度での熱いバトル、俺のゲイラカイトが火を吹くゼ！　見よッ、超高速回転で大地を削り、ブラジルまで到達するゼ俺の地球ゴマッ！　…そんなわけでどなたか、お正月を迎えてないこんな僕とおしくらまんじゅうでもどうですか（色目）。

並木　学（なみきまなぶ）

サウンド担当。朝はFMラジオで起床。通勤、帰宅途中はテキトーなCD、夜もFM。でもやはり眠る時だけは……、お気に入りの曲に身も心もすべて委ねたい。

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

桜井智のハートにメッセージ♡ Vol.11

お元気ですか？　バレンタインエイドに来てくれたみなさん、ありがとうございましたー。今度はスキー合宿だー。っと言っても、ファンクラブに入会されている方だけの参加なんですけど……。今までだとスキー合宿に参加するためにファンクラブに入会した方もいたりして(笑)。今年は3月13・14・15日の2泊3日の旅です。バス数台でスキー場に行き、現地でスキー組と温泉組にわかれ、スキーや温泉やゲームなどを楽しんでいただきます。寒がりの私は去年から温泉組のキャプテン？になりました。今年は、何をしようか考えているところです。そうそう、他にも私の事務所の遊星王女の2人や、長崎 萠ちゃんも参加します。ナース籾井という看護婦さんもいるので、ケガをしてもだいじょーぶ。なるべくケガはない方がいいけどNe♡　ぜひみなさん遊びに来てください。くわしくはエルスタッフプロモーション(03-5330-5332)まで……。

2月も、あともう少しで終わりますねー。1月のお芝居も終わって、アクトレスのレコーディングも終わって、ちょっと一段落したところです。もうそろそろディズニーランドに行きたいなーと思っている私なのです。もう、1年くらい？行ってないのかなー。トゥーンタウンのピザを食べて、スプリングロール食べて……。もちろん食べてばかりではありません（笑）。ホーンテッドマンションにカリブの海賊、そしてパレード♡　行きたいアトラクションはいっぱいです。3月には、また4月に行われる舞台の稽古に突入してしまうので、早く行かないとー！って1人であせっている私でーす。

イラスト／橋本　遊

お便りのあて先は……
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係
智ちゃんへのメッセージ、お待ちしています。

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型
'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　先日、公演された朝倉薫演劇団'98年本公演「ジルバ」。その劇中曲が収録されたアルバム「Actress “Jitterbug（ジルバ）”」が3月11日、パイオニアLDCから発売されます。このアルバムを聴けば、舞台の感動がよみがえることまちがいなし。観に行けなかった人も、女優・桜井智を堪能してみてはいかが？

本格コーヒーより
インスタントが好きな　竹本泉の
いろいろのーと
#11. ある日の個人的ゲーム色々

ーと、いうわけで今回は
あはははは
ちょっと自分の
ゲームの話をね♡

ーって 何かまた
新作 作ってたっけ？
そーゆーわけじゃ
なくて
移植版が
出るんだよん

つーわけで
最初はSEGAの
MEGA-CD用に出て
その後 サターンにも
移植された
ゆみみみっくす
windows95
移植版
'98.3.27発売♡
CSK総研（CRI）

んでもって
やっぱりサターン用の
だいな♡あいらん
で、某PC-エンジン用ソフト
てきぱきワーキン♡ラブ
windows95
移植版
'98.4.24発売♡
（やっぱりCRI）
某PC-FXに移植
'98.3月末に……
出るといいな……
（こっちは NEC♡）

なんかまるで
宣伝のようだわ
あはは
CRIの担当さんに
頼まれたんだけど
ね　宣伝してって
頼まれたん
かい
てきぱきは
ちがうけど

ーで、移植版だから
自分は何もしなくて
楽だろうとかいったら
……甘い考え 休むに
全然 似ていない゛？
マニュアルのまんが描いて
イラスト描いて
ポスター描いて
テレカ描いて
マウスパッド描いて
ビーっ
このコラムつづく

たけもといずみ　2月3月と
たてつづけに単行本が 3冊
出ます。なぜ 重なる

※竹本　泉先生へのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「竹本　泉のいろいろのーと」係まで。

サターン人間 第12回

花くまゆうさく

ビテー骨はしっぽのなごりなんだぞー（知ったかぶり）

評論家

副作用

花くまゆうさく（はなくまゆうさく）
東京都北区出身。1967年生まれ。東京・渋谷にある宇宙百貨店（☎03-3770-1929）にて、花くまゆうさくさんのイラスト・ポストカードが発売中！

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

ティンクルスターの得点UPの秘訣と放課後恋愛クラブの全キャラ攻略だ!! Vol.26

ティンクルスタースプライツ

●ADK●発売中（'97年12月13日発売）●5,800円●対戦シューティング

ザコキャラ編隊ルート Vol.1

目指せ連爆王!!

このゲームは1に連爆、2に連爆、34がなくて5に連爆ってなくらい連爆が重要で、いくら弾避けがうまくても連射が自慢でもダメなんだ。「連爆するときはするけど、運任せだよな」なんて言う人のために今回は、連爆率向上のためのザコキャラ編隊ルート&起爆のススメをお届けするぞ。ちなみに連爆でパーフェクトをとると攻撃ザコとエクストラアタックのスピードがアップするぞ。

出現ルートを覚えて連爆を狙え。出現は左右が逆になることもあるので注意。

MAX5

画面上部から5匹のザコが現れる。特に面倒な飛行ルートはとらないので連爆するのは簡単。緑の編隊が黄の編隊に近づくまで引きつけて、どちらかの黄を起爆するだけでいい。

耐久値★
1 22
2 333

MAX5

画面上左右から水平に現れ、蛇行して画面上部へと消えていく。この編隊は適当に撃ち込んでしまうことが多いのでしっかり狙うように。黄、緑、青の耐久力を下げて、Ⓐで紫を起爆しよう。

耐久値★
1 12345

MAX5

画面上部側面から画面下に降ってくるようなルートで飛行。紫がⒶのあたりにきたら起爆しよう。連爆を起こす基本は、固いやつの耐久力を下げて、編隊が一個所にまとまったら起爆する。

耐久値★
1 54321

MAX5

画面側面をバウンドするように飛行する。まず先に登場する紫の耐久力を下げておき、緑をバウンドの頂点あたりで起爆。耐久力の調整をしておかないと連続ヒットしない場合があるので注意。

耐久値★
1 45
2 222

MAX8

画面下へ降下してくるUターン組の中にシャボンに包まれているザコがいるので、最初にそれを取り除いてあげよう。あとは次の編隊と重なるあたりで、Uターン組のいずれかで起爆すればいい。

耐久値★
1 2 ❷22
2 1234

MAX8

画面上部から降下してくるグループはとりあえず見逃しておき、画面側面から現れるグループを待とう。それが現れたら、その一番下の緑を起爆すればいい。この「待つ」のが連爆のキーワード。

耐久値★
1 1111
2 3333

MAX8

画面上部左右から蛇行しながら降下してくる。まずはシャボンに包まれているザコのシャボンを取り除いておこう。編隊の戦闘が接近したら起爆する。余裕があったら黄の耐久力も下げておこう。

耐久値★
1 1❷34
2 1❷34

MAX8

画面上部から広がって現れる。画面中央あたりでひとかたまりになるので、それまで待つのが連爆させるコツ。大体Aのあたりに編隊が到達したら、どちらかの青を起爆するといいだろう。

耐久値★
1 4334
2 2222

MAX7

画面上部から、少し降下して舞い戻るグループと、下降しながら画面中央で交差するグループがある。この編隊で連爆を起こすには出現を待たずに、1個目のグループがいない方の青を急いで起爆。

耐久値★
1 121
2 4444

MAX8

画面上部から交差しながら下降してくる。緑のグループがだいたい画面中央にさしかかった辺り起爆するようにしよう。起爆するのは緑のどれでもいいのだが､狙い目は両端の緑だ。

耐久値★
1 3333
2 2112

MAX10

画面上部から水平に飛行し、大きく蛇行しながら降下してくる。少し難しいが、まずはシャボンを全て排除する。飛行速度を考慮してやや進行方向側を撃つこと。それが成功したら折り返し地点で先頭を起爆。

耐久値★
1 1 ❶1 ❶2 ❷2 ❷44

MAX9

デコボコのザコたちが大きく蛇行しながら降下し、画面中央で回転を始める。泡はとらずにまわりを回っている黄がⒶの角度に達したら起爆しよう。これは左回転の起爆法なので右回転のときは逆になる。

耐久値★
1❺❶213 ❶213

MAX12

まず最初に出現するグループのシャボンを全て取り除く。そのグループが画面下へ降下したらⒶの位置で真上へ誘導する。そして黄の横一列のグループが中央まで降りてきたらどれかを起爆だ。

耐久値★
1 ❶❷❸❹
2 2222
3 3322

MAX12

スピードによっては連爆不可能なほど難しいが有効な手段を挙げ。まず、Ⓐの場所で最初のグループがⒷで折り返すときに先頭から2、3個目の耐久値を下げておく。その先頭がⒶにきたら起爆だ。

耐久値★
1 12345 4 3 2
2 3434

MAX8

画面上部で回転する黄グループをⒶの地点で誘導する。そのあとのグループが近づいたら黄グループの先頭を撃って起爆しよう。誘導に失敗すると連爆も難しくなるので注意しよう。

耐久値★
1 2222
2 1234

MAX8

これは少し難しい。まずは最初のグループの2、4匹目の耐久力を下げておき（1発ずつ攻撃)、すぐにⒶ地点へ移動する。次のグループの先端の泡を取り、十分に引きつけてから起爆しよう。

耐久値★
1 2323
2 ❶111

MAX12

このブロックでパーフェクトをとるには最初の回転グループを画面中央に誘導しなければならない（自機は画面右側）。誘導さえできれば緑と接触するので、黄が左右の中央にきたら起爆しよう。

耐久値★
1 2222
2 3333
3 3333

MAX12

3つの編隊が入り乱れて飛行するのだが、連爆を起こすのは意外と簡単。青グループが斜めに曲がり始めたときに、その青グループの一番下を起爆すればいい。耐久力があるので要連射だ。

耐久値★
1 4444
2 22222
3 333

放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード〜

●キッド●発売中●恋愛シミュレーション●6,800円（初回限定版）6,300円（通常版）●18歳以上推奨●１人プレイのみ●２枚組

お待たせ！ 12人の女の子の恋愛マニュアル大公開!!

発売されてからも人気が徐々に上昇している「放課後恋愛クラブ」。今回は、以前告知した"全12キャラ完全攻略"をお届けするぞ。

まずは、このゲームを攻略するうえで、基本的かつ大切な教訓を。それは、「よそ見はするな、想いはひとつ」である。実際の恋愛同様に、二股三股はもってのほか、１人の女の子に絞ったアプローチが必要不可欠になってくるのだ。各キャラごとに、物語の流れと会話のポイント、それから話題＆会話の最適な選択などを表にまとめておいたので、参考にしてほしい。ゲームを楽しみたい人は、文章とCHECKの項目だけを読むことをオススメする。表を見たらすべてわかってしまうのでゲームとしての楽しみ方はできなくなるからね。完全攻略を目指す人は、表だけ見てもらえればOKだ。

攻略表記の見方

「話題」→「質問の答え」になっていて、そのあとのマークの意味は、
◆……「おでかけ」で独自シーンが。
★……「やくそく」に最適な日。
■……完全クリアに必須の選択。

Information「放課後ファンクラブ」発売!!

放課後ファン待望のCD-ROM、その名も「放課後ファンクラブ」が発売される。気になる内容は、放課後キャラが3DCGになっている「放課後3Dクラブ」などのゲームや壁紙と、パソコン版「放課後恋愛クラブ」のミニチュアパッケージ＆マニュアル、それにトレカ(SS版のものと合わせて１つの絵になる)が入っているのだ。また、SS版で削除変更されたパソコン版のエッチなCG＆音声を収録したフォトCDのプレゼントキャンペーンも実施されるぞ。Windows95版、6,800円で２月13日発売予定だ。フォトCDゲットのためにも、今回の恋愛マニュアルを役立ててほしい。

ななせと早苗から放課後カルトクイズが音声付きで出題されるゲーム。全問正解でおまけCGが見られるぞ。

「放課後3Dクラブ」の画面。この他にも、各キャラのおしゃべりが聞ける「恋する瞬間(とき)」も収録。

2SHOT ツーショット

女の子たちとコミュニケーションをとるための時間。始めにつかみの会話があり、その後に話題の選択がある。話が盛り上がれば女の子から質問がくることもあるので、ここで好印象を与えておくことが重要になってくるのだ。１度ツーショットした女の子とは同じ日に２度はできないし、３人までとしかできないので、お目当ての女の子に絞ってアタックしよう。

適切な話題選びと質問への返答で、女の子の好感度を上げよう。また、質問が出る話題選びが必ずしも正しいわけではなく、完全クリアのためにあえて選択しなければならない話題もある。

おでかけ

ツーショットの後に、まだ話したりないな、と思った時は"おでかけ"を選択しよう。ただし、１人目でも、おでかけした場合は帰宅扱いになり、その時点でクラブから抜けることになる。たくさんの女の子とツーショットしたい場合は、おでかけ目的の女の子を最後に持ってくる必要がある。また、女の子によって誘える日や時間帯が異なることにも注意が必要だ。おでかけは、相手の女の子好感度が上がるだけでなく、特定の日におでかけすることで、その日の夜にちょっとエッチな独白シーン(女の子の独り言)が見られるのだ。独白シーンは、恋愛の進み具合を知るための指標になるのでチェックすること。とりあえず、お目当ての女の子とはできるだけおでかけするようにしよう。

ツーショットでは見られない、女の子たちの日常の姿が見られて、ちょっとどきどきする。

やくそく

休日をお目当ての女の子と１日一緒に過ごすためには、"やくそく"をする必要がある。クラブの初日に「デート券」がもらえるので、それをデートしたい女の子に渡して予約するのだ。もちろん、誘いを断られる日もあり、逆に絶対誘いをOKしてくれる日もある。ちなみに、やくそくとおでかけは二者択一なので、やくそくした日にはおでかけができないので気を付けよう。また、やくそくを断られ続けたり、やっとの思いでやくそくしても当日すっぽかされたりする場合があるが、あきらめないで辛抱強く誘いつづけよう。キミの気持ちは必ず女の子たちに伝わるはずだから……。また、誰ともやくそくをしてないさびしい週末は、クラブに出席することになる。

期待に胸をはずませながらデート券を渡す。このときの女の子たちの反応もさまざま。

DATE♥ デート

平日にデート券を渡してやくそくをしていれば、その女の子と休日に１日デートができる。基本的にデートは会話の進行だけだが、デート中に質問を迫られることもある。ここでの選択は、かなり重要なので慎重に選ぶこと。デートをしたあとの平日の会話選択肢が変化することもあるので、攻略表記を参考にする場合、その点を気を付けて見て欲しい。

デートをすれば、確実に２人の距離は縮まるハズ。恋愛は積み重ねが大事。あちこちいろんな女の子とデートするのではなく、１人の女の子に徹底的にアピールするように。この想い伝わるまで……。

彼女の強さは想いの強さ……

織原早苗 SANAE ORIHARA

早苗は、はじめから主人公に好意を持っているが、ななせの気持ちを知っているためになかなか積極的になってくれない。主人公のアピールも空振りに終わることも多々あるが、それでも気持ちは伝わっているのでどんどん「好きだ」という意思表示をしていこう。会話では、ななせのことは気にするな、的なことを言いつつも、不安がる彼女を安心させるような言葉を選んでいこう。花についての会話もグッド。6月1日のデートのやくそくをするためには、3回やくそくをする必要がある。2回は断られてしまうが、3回目には主人公の気持ちが通じてOKしてくれる。早苗にはこういった一途な態度を示していかなければうまくいかないのだ。また、6月8日のデートでの選択肢は慎重に。これまでの主人公の行動や、好感度で4週目の会話の選択肢が変化してくるので、4週目の早苗の会話が冷めているような場合は、残念だが最初からやり直そう。

▶CHECK

5/20

さなえ てても、自分のわがままで、ほかのひとを不幸にしていいわけがないと思うから。

三角関係の話になるが、気持ちを押し殺すより、自分に正直でいよう、と話そう。

5/27

さなえ うん。
あたし、男の子とお話するの、ちょっと苦手だから。

男の子と話すのが苦手だという彼女に、クラブにいれば慣れると言って安心させよう。

5/19	「話のきっかけ」→「ジャマしたっていいのに」
5/20	「内に秘めた情熱」→「自分の気持ちに正直〜」■◆
5/21	「恋愛クラブ」→「早苗がいれば充分だよ」
5/22	「テニスの基本」★
5/23	「大学生の瑞穂さん」→「瑞穂さんは特別なのさ」
5/24	「恋愛に慣れること」→「早苗はどう思う？」
5/25	デート（5/22）■
5/26	「早苗のお弁当」→「そうなる予定」■★
5/27	「クラスの友達」→「クラブにいれば慣れるよ」■◆
5/28	「幼なじみの椎那」→「ホントに仲がいいんだなあ」■★
5/29	「早苗の髪の毛」→「俺は好きだけど」
5/30	「ななせと早苗」→「言われてみれば、そうかな」■★
5/31	「花のアレンジメント」✕
6/1	デート（5/26，5/28，5/30）■ ※早苗の2週目は2回“やくそく”断られて、 3回目でＯＫがもらえる。
6/2	「つき合うこと」
6/3	「ヨーロッパ」→「文化のちがいかなあ」
6/4	「うお座の早苗」→「ま、言えないよね」◆
6/5	「占い」→「いまだけでも信じるよ」★
6/6	「威明」→「やっぱ、友達なんだなあ」✕
6/7	「スタイル」→「ひとそれぞれのやり方があるよ」✕
6/8	デート（6/5）　「言わなくったってわかるだろ」■
6/9	「不安な気持ち」→「地味でも好きなんだよ」■◆
6/10	「早苗の気持ち」→「俺が好きだからだろ」■★
6/11	「他の男の子」→「それでも早苗が好きだよ」■
6/12	「早苗の気持ち」→「そんなの思いやりじゃないぞ」■
6/13	「あのときのキス」→「俺はあれ以上を望んでいるよ」
6/14	デート（6/10）
6/15	「クラブで得たもの」→「そういえば変わったかも」★

強引なアピールも彼女の魅力

堀川ななせ NANASE HORIKAWA

ななせの場合、最初から主人公に強烈な好意を持っているので、よほど変な選択をしないかぎりグッドエンドを迎えられるハズだ。会話のコツはななせに合わせてあげること。そして、多少の失敗も広い心で許してあげること。中盤以降、ななせと付き合っていることで早苗の態度に変化が出てきて、ななせはそのことに不安を抱くようになる。その不安を軽減させるような会話を選んでいこう。おでかけもやくそくもほとんど断られることはないので、どんどん誘っていくこと。やくそくは早ければ早いほど喜ばれるので、週明けに誘うのがベスト。初めてデートできるのは5月24日。25日は家族とお出かけするので、やくそくはできない。24日のデートはななせのリードで失敗ばかりだが、一生懸命なななせの気持ちに応えた選択肢を選ぼう。5月31日の会話では、エッチにはやるななせに、あえて明日の話題を選んで、あせるなと言ってあげよう。

▶CHECK

5/24

ななせ ごめんなさい、先輩。
ななせ、レストランでもドジしちゃって。

彼女がせっかく立てたデートプランが大失敗。しかし、ここは広い心で許してあげよう。

5/28

ななせ 先輩のお話になると、急に、黙っちゃうんです。
ホント、興味ないって感じなんです。

早苗の様子の変化を心配する彼女。ここは、彼女を安心させるような選択をしよう。

5/19	「恋愛クラブ」→「ななせがいるから」★
5/20	「和美」→「なんとも思ってないけど」
5/21	「むつみの性格」→「ななせのためだよ」
5/22	「ライバル」→「つまんない心配しないの」
5/23	「明日の予定」■◆
5/24	デート（5/19）■　「楽しかったよ、ありがとう」
5/26	「デート」→「そこがかわいいんだよ」
5/27	「早苗」→「ななせって、素直なんだな」★
5/28	「早苗」→「ななせに気を遣っているのさ」◆
5/29	「早苗」→「気にしても仕方ないよ」
5/30	「理想の女の子」→「ななせみたいな方がいいよ」
5/31	「デート」→「するわけないじゃん」
6/1	デート（5/27）■
6/2	「セロリ」→「俺も嫌いだけどさ」★
6/3	「早苗」→「そんなわけないよ」
6/4	「早苗の様子」→「そうかもしんないな」◆
6/5	「料理の腕前」→「そりゃ楽しみだな」
6/6	「ライバル」→「それは光栄だよ」
6/7	「クラスの友達」→「楽しそうでいいな」
6/8	デート（6/2）■
6/9	「早苗の気持ち」→「ななせしか見てないから」★
6/10	「気持ちが通じたこと」→「わがままでもいいんだけど」
6/11	「早苗の様子」→「気のせいならよかったね」
6/12	「恋愛クラブ」→「ダメってことはないよ」■◆
6/13	「恋愛クラブが終わる事」→「もう必要ないから」
6/14	デート（6/9）■
6/15	「恋愛クラブ」★

攻略チャートのポイント ◆マークのある日で「おでかけ」できる日は、「おでかけ」しないと独白シーンが見れない場合がある。可能な限り「おでかけ」しよう。また、表中の話題or選択肢と違うものが出てきた場合、そこまでのクリア条件を満たしていないと考えて欲しい。やり直すしかないぞ。

友達から恋人へと意識させる
新堂和美 KAZUMI SHINDOH

和美は恋愛に対してライトな感覚を持っているので、仲のいい友達である主人公を、恋人として意識させるのに時間がかかる。が、一度火が付いてしまえば、後はトントン拍子に進んでいく。それまでは、友達として付き合いつつも、積極的に自分をアピールしていこう。会話の選択や話題選びは、彼女を「女」として意識させるような言葉を選んでいけばOK。さらに、間違いは間違いと、ハッキリ意見できる男らしさも見せていこう。彼女もちゃんとそれを感じてくれるハズだ。最初の週のやくそくは、いくら誘ってもOKしてくれないし、他の女の子を誘えば、なんて言われるが、絶対誰も誘っちゃいけない。また、５月25日には彼女をおでかけに誘い、買い物にいくデートイベントを見ること。また、歩を中傷した彼女にはビシッと注意すること。６月８日は友達を越えるためのキスをする重要な日。その後もキスの話題を持ちかけて、恋人らしさを意識させていこう。

▶CHECK

5/22

かずみ ホント、別にたいした傷じゃないし。
こんなのケガのうちにはいらないよ。

バスケの練習でケガをした彼女に、女の子なんだからと女を意識させる言葉をかけよう。

5/29

かずみ なんか言いたいわけ？
言いたいことがあるなら、ハッキリ言いなさいよ。

歩と彼女の大ゲンカ。いいかげんなことをいう彼女に、間違っているとハッキリ言おう。

5/19	「恋愛願望」→「ああ、不満だね」
5/20	「ターゲット」→「俺は和美の方がいいな」×
5/21	「学園のアイドル」→「クラブには俺がいるし」×
5/22	「ケガの程度」→「和美も女の子なんだ～」■◆×
5/23	「おせっかい」→「いいと思うよ」×
5/24	「歩の事」→「べつにかまわないけど」
5/25	「デートしない理由」→「色んな女を知ってて～」
5/26	「幼なじみ」→「いいわけないじゃん」★
5/27	「つき合いたい相手」→「俺がつき合いたいのは～」
5/28	「歩のウソ」■◆×
5/29	「和美に言いたいこと」→「和美は間違ってる」■
5/30	「歩との仲」→「そう言わずに構って～」
5/31	「友達と恋人の境界」→「その通りだね」
6/1	デート（5/26）　「おせっかいだからだろ」■
6/2	「昨日のデート」■★
6/3	「授業」→「じゃあ、やってみな」
6/4	「バイト」→「お金にゃ困ってないから」
6/5	「ダイエット」→「全然わからん」×
6/6	「バスケの大会」→「楽しめれば～」■◆×
6/8	デート（6/2）■
6/9	「昨日のキス」■★
6/10	「カラオケ」→「自信はあったほうが～」
6/11	「歩」→「確かに、ちょっと似てる」
6/12	「ひそかな努力」→「ちょっとだけな」
6/13	「キス」■◆
6/14	デート（6/9）■
6/15	「歩との友達関係」→「むこうは気に～」★

心の弱さを包みこもう
仁藤加奈未 KANAMI NITOH

見た目がコギャル風な彼女の姿は、主体性のなさを偽っているだけ。そんな彼女に対しての会話選びのポイントは、「俺様についてこい」的な、彼女をグイグイ引っ張っていく男らしい選択をすることだ。やはり、男はやさしいだけではダメなのだ。さらに、ちょっとエッチな会話もOKだ。彼女もななせと同様に、おでかけもやくそくもほとんど断られることはない。逆に２人とも、放っておくと催促されるくらいだ。最初のデートは、これもななせと同様24日。そして翌25日には早くも次のデートのやくそくができるので、ここでしておくのがベスト。２週目は彼女の悩む姿がよく見られるので、ちゃんと相談に乗ってあげよう。友達のことで真剣に悩む彼女を誉めてあげれば好感度も大幅UP。３週目は、まわりに流されてキスを急ぐ彼女に主体性のなさを感じながらも、落ち着かせる言葉をかけてあげよう。6月9日の話題に「主体性」がなければ今後の進展はないぞ。

▶CHECK

5/31

かなみ だから、昨日は思わず怒っちゃった。
バカだよ、アンタはって。

以前、相談を受けた友人のことで、真剣に悩む彼女を誉めてあげれば、好感度大幅UP!!

6/1

かなみ がんばれってこと。
なんか、ななせ、アタシのこと、応援してくれてるみたい。

デート中にななせのことを気にする彼女。これでいい、と彼女を引っ張るような言葉を。

5/21	「入会の動機」→「じゃ、どういうのがいいの」★
5/22	「恋愛クラブの～」→「じゃ、オレとつき合いなよ」
5/23	「ななせについて」→「加奈未だろ」◆
5/24	デート（5/21）
5/25	「彼氏募集」→「俺が彼氏になってやるよ」★
5/26	「相談の内容」■→「男はそんなもんだよ」
5/27	「ナンパしてる女の子」→「その通りだよね」
5/28	「変な夢」■◆
5/29	「ななせの文句」■→「挑発するからだよ」
5/30	「ベルの意味」→「加奈未ならしてもいいよ」
5/31	「二股の事情」→「そういう加奈未って～」
6/1	デート（5/25）　「いいんだよ、やっぱり～」
6/2	「相性」→「相性いいんじゃない」★
6/3	「悩んでること」→「だから友達って大事だよな」
6/4	「一緒に帰ること」◆
6/5	「ハデな女の子」→「身体をはってかばうかな」
6/6	「初恋愛の女の子」→「ちょっと残念に思うかもね」
6/7	「目覚し時計」
6/8	デート（6/2）
6/9	「主体性」★
6/10	「寝る前に考えること」
6/11	「夏休みの予定」→「つれてってやるよ」◆
6/12	「ファースト・キス」
6/13	「入会の動機」→「頼るものが必要なんだろうね」
6/14	デート（6/9）■
6/15	「恋愛クラブでの出来事」★

頼りになるところアピール

河合雛子 HINAKO KAWAI

まわりの人はみんなスキ、みたいな恋愛感情とは違った「スキ」しか知らない彼女。いつも弟の小太郎に頼っている彼女には、小太郎とは違った「頼りがい」のあるところを見せて、彼女のやさしさを包み込む、広い心で接してあげよう。恋愛という感覚を知らない最初の週は、恋愛関係の会話はほとんどなく、日常的な会話が繰り返されていく。そんな中でも、主人公が特別な存在であることをアピールしていくことが重要だ。彼女との最初のデートは５月24日。前日の23日におでかけして、自転車屋の下見をしておくこと。そしてデート当日は、自転車の購入時に値切ってあげて、「頼れるところ」をほのかにアピール。彼女を感心させてしまおう。おでかけする日は、自転車に乗るための練習に付き合うこと。２回目のデートでは、サイクリングに行くことになるが、みんなで来ればよかったね、と言う彼女に、２人がいいんだよとハッキリ意思表示しよう。

日付	内容
5/19	「恋愛」→「これから経験すれば～」
5/20	「ペットのレンタル」→「ずっと飼えないひとも～」
5/21	「新しい会員」→「俺は恋愛したいんだよ」★
5/22	「まわりへの迷惑」→「いいんだよ、迷惑かけ～」■◆
5/23	「恋愛クラブ」→「俺だけ特別なの」
5/24	デート（5/21）　「じゃあ、俺が値切って～」■
5/25	「家族」→「その気持ち、わかる」×
5/26	「犬」→「恨まれるのは小太郎～」
5/27	「コギャル」→「はっきりわかんない」
5/28	「自転車の練習」→「そりゃうれしいだろう～」
5/29	「自転車の練習」→「好きだけど」
5/30	「スポーツ」→「かわいいから許す」★◆
5/31	「遅刻」→「なら、いいんじゃない」
6/1	デート（5/30）　「俺だけでいいでしょ」■
6/2	「ひとりぼっち」→「俺がそばにいるから」
6/3	「自転車」→「調子に乗るとあぶないよ」
6/4	「自転車のカギ」→「かなしいことだけどね」◆
6/5	「通販」→「うん、わかるよ」
6/6	「クラブの出席」→「そりゃあ思うよ」★
6/7	「雛子の身体」→「そういう問題じゃない」
6/8	デート（6/6）■
6/9	「これからのクラブ～」→「楽しいんだったら～」◆
6/10	「ウィット」→「どうでもいいよ、～」★
6/11	「小太郎」→「俺もそう思うよ」
6/12	「読書」→「俺も写真しか見ないや」
6/13	「13日の金曜日」
6/14	デート（6/10）
6/15	「自転車」→「雛子さん、えらい」★

▶CHECK

5/24

彼女が買おうとしていた自転車を値切ってみせよう。そんな主人公に彼女は感心するぞ。

6/1

みんなも誘えばよかったと言う彼女に、自分は２人がいいとしっかり意志を伝えよう。

子供っぽさを見せるのもOK!

堀川むつみ MUTSUMI HORIKAWA

恋愛は慎重に、をモットーとする彼女は、初対面の主人公の誘いをなかなかOKしてくれない。最初の週はツーショットだけで地道に好感度を上げていこう。クラブになじめない彼女には、「俺がいるよ」と安心させて、会話に誠実さと頼れるところを見せないとダメ。いいかげんな態度はかなりのマイナスなので、彼女の問いかけには真剣に応えてあげよう。子供っぽいところをみせて、マジメな彼女の母性本能をくすぐるのもテ。彼女の趣味である、絵本のことを聞き出したら、そのことを話題にして、自分に自信を持つようにと、消極的な彼女に積極的になるように促していくことが会話進展のカギ。初デートの６月１日は、これといって何もないが、６月８日の２回目のデートでは、それまで誠実さをアピールしていれば彼女からキスをもらえるぞ。これ以降、ななせのことを気にしつつも、恋愛を楽しめるようになり、少しづつ恋愛観も変わりはじめる。

日付	内容
※１週目は“おでかけ”も“やくそく”も応じてくれません。	
5/21	「スーパーヒーロー」→「じゃ、俺、ヒーローに」■◆×
5/22	「恋愛クラブ」→「なじむまで俺が相手を」×
5/23	「絵本」×
5/24	「ななせ」→「今度、誘ってあげようかな」×
5/26	「恋愛」→「ダメってことはないよ」
5/27	「学校」→「マイペースが一番だよね」
5/28	「絵本」→「もっと自分に自信を」
5/29	「ななせ」→「むつみさんも苦労するね」★
5/30	「料理」→「手料理食べたいと思って」
5/31	「ななせ」→「どうって、聞かれても～」◆×
6/1	デート（5/29）■
6/2	「絵本」→「そんなの、かまわないよ」■◆
6/3	「絵本」→「いい悪いじゃなく感想なら」
6/4	「描きかけの絵本」→「見てないけど」■
6/5	「誤解していたこと」→「むつみさん慎重だから」★
6/6	「絵本」→「そんじゃ後でいいや」
6/7	「図書館」→「けっこう読むと思うけど」
6/8	デート（6/5）■
6/9	「威明」→「絶対、合わない」★
6/10	「ななせ」■◆
6/11	「運動」→「体動かすのは好きだけど」
6/12	「恋愛」→「ひとそれぞれだから」
6/13	「絵本」→「どんどん見せるべきだよ」×
6/14	デート（6/9）■
6/15	「恋愛観」★

▶CHECK

5/21

ヒーローに憧れている彼女には、自分が彼女のヒーローになると言い切ってしまおう。

5/31

彼女の中で主人公の存在が大きくなり始め、ななせをどう思っているのか聞かれるが…。

ママの代わりに彼女の支えに……

遊佐倫子 RINKO YUSA

学園のアイドルで、正真正銘のお嬢様。そんな彼女は、普通の女の子に憧れているので、時にはやさしく、でも強引にリードしていく会話選びをしよう。普段の会話は、うなずいていればOKだが、恋愛に関してはしっかり意見していこう。5月25日、6月1日とデートをすっぽかされるが、じっとガマン。自立心に目覚めてくる3週目以降は、家出の話題でさらに自立心を刺激しよう。自立を不安がる彼女には、ママの代わりに主人公が支えになってあげるような気持ちで接すること。

▶CHECK

5/24

りんこ だから、いまは、女の子だったら誰でも恋愛にあこがれる年頃じゃないですか。

高校に入ってから、という遅い時期に恋愛を意識しはじめた彼女に、遅れていると指摘。

※早いラウンドに"おでかけ"しないと×意外でも断られる事がある。	
5/21	「学園のアイドル」 →「俺はうらやましいけど」
5/22	「倫子のママ」 →「お母さんが好きなんだな」×
5/23	「紹介フォト」 →「それはそうだろうね」◆
5/24	「恋愛」 →「倫子、遅れてるよ」★
5/25	デート（5/24）　すっぽかし
5/26	「アイドル」 →「なんとなく、わかる」
5/27	「デート」 →「俺のせいにしていいから」■
5/28	「サボリ作戦」 →「別にかまわないよ」■
5/30	「不良のお楽しみ」 →「いい傾向だよ」◆
5/31	「お兄ちゃん」 →「俺がなってやろうか？」■★
6/ 1	デート（5/31）　すっぽかし
6/ 2	「デート大作戦」 →「ママとお別れしちゃえ」■×

6/ 3	「ママとの話し合い」 →「じゃ、家出するか？」■★
6/ 4	「普通の女の子」 →「応えなくてもいいんじゃない？」
6/ 5	「デート」 →「俺にまかしとけよ」◆
6/ 6	「育ちのよさ」 →「そんなことないだろ」
6/ 7	「明日は日曜日」 →「相手にもよるけど」
6/ 8	デート（6/3） 「不良少女にしてやるよ」■
6/ 9	「ママとの関係」×
6/10	「自立」 →「とにかく、よかったな」◆
6/11	「気持ちの変化」 →「そう言ってくれてうれしよ」★
6/12	「甘えん坊」 →「倫子の甘えならいいよ」
6/13	「クラブが終わってから」 →「もっと自信持てよ」×
6/14	デート（6/11）
6/15	「クラブ」★

時には叱ることも大事

若槻杏奈 ANNA WAKATSUKI

大人の意味も分からずに、自分を大人だと思っている彼女。しかし、そのことをいきなり指摘しても逆効果。最初は彼女の言うことに相づちをうっておいて、少しづつ理解させていくのがポイント。デートのたびに、大人とは何かを教えていくような選択をしよう。基本的に対等な立場の扱いをすることがポイント。

▶CHECK

5/30

あんな でも、あたしのこと、心配してるってことは、操さんも、ホントはあたしのこと子供って思ってるってことじゃない

操さんが自分のことを子供扱いしている思っている彼女を、誤解だとさとすこと。

5/23	「子供扱い」 →「ホントにねえ」■◆
5/24	「クラスの友達」 →「そんなこと言うもんじゃない」×
5/25	「あこがれ」 →「きっとなれるよ」
5/26	「デートコース」 →「俺の行きたいとこだな」★
5/27	「瑞穂」 →「でも、美人だぜ？」
5/28	「友達」 →「頼りにされてんだ」
5/29	「香水」 →「そういう意味じゃないけど」■◆
5/30	「不満」 →「操さんのこと、誤解してない？」
5/31	「ステキなとこ」 →「認めてるよ」
6/ 1	デート（5/26） 「本当の裏切りだったらね」■
6/ 2	「昨日のこと」 →「そんな理由じゃイヤだな」■

6/ 3	「お色気」■
6/ 4	「ポケベル」■
6/ 5	「ガマン」 →「なるほど、かしこいやり方だな」◆
6/ 6	「愛情表現」 →「愛は秘めるものだよ」★
6/ 7	「大人になること」 →「誰も子供扱いしてないって」×
6/ 8	デート（6/6）
6/ 9	「受験生」 →「もう、覚えてないや」
6/10	「塾」 →「杏奈ちゃんが特別なんだよ」★
6/11	「注目のマト」 →「そりゃそうだな」
6/12	「操」■◆
6/13	「杏奈のママ」 →「杏奈ちゃんのこと大事なんだよ」×
6/14	デート（6/10） 「俺の家に来る覚悟はある？」■
6/15	「パーティ」 →「落ち着いた雰囲気でね」●★

お固い頭を柔らかくしよう

美咲椎那 SIINA MISAKI

容姿や性格などで、早苗にコンプレックスを持っている彼女には、彼女自身の魅力を気づかせるような会話運びを。体操に一途で、恋愛に対して固い考えを持っているので、まずはその考え方を柔らかくしてあげること。キスの話題が彼女から出てくるようになったら、真剣に自分の気持ちを伝えよう。そうすれば、6月8日の3回目のデートでファーストキスが……。あとは彼女を応援するような会話をしていけばOKだ。

▶CHECK

5/24

しいな たとえば、その、キス、したいなんて・・・思わないでしょう？

今日の会話は超重要。好きな2人がキスをすることは、ステキなことだ、と意見しておこう。

5/ 21	「男の子について」 →「どうして決めつけちゃうの？」
5/ 22	「ななせ」 →「気軽におつき合いするさ」◆
5/ 23	「自分の恋愛経験」 →「実は、ちっとも」
5/ 24	「コンプレックス」 →「魅力的だよ、椎那は」■★
5/ 25	デート（5/24）
5/ 26	「早苗」 →「早苗より、椎那の方がいいよ」×
5/ 27	「恋愛クラブ」■◆
5/ 28	「恋愛の対象」 →「ステキだと思うけど」■
5/ 29	「よけいな一言」 →「直した方がいいね」×
5/ 30	「プロポーション」 →「どっちとも言えないよ」■★
6/ 1	デート（5/30）
6/ 2	「化粧品」 →「自信あるんだな」×

6/ 3	「太らない体質」 →「一般論を述べただけ」×
6/ 4	「ケガ」 →「バカ言ってんじゃないよ」
6/ 6	「キス」 →「もちろんしたいよ」■◆
6/ 7	「体操」 →「俺としてはうれしいけど」★
6/ 8	デート（6/7）
（これ以降、会話の選択は自由なのだ）	
6/ 9	「昨日」 →「そりゃすごくドキドキするだろうね」★
6/ 10	「気軽な恋愛」 →「まったく、大進歩だな」
6/ 11	「子供」 →「よーく、わかるよ」×
6/ 13	「緊張」 →「そりゃあするだろうな」×◆
6/ 14	デート（6/9）
6/ 15	「恋愛クラブ」 →「出席日数は問題じゃないって」★

まずは心から愛していく
山科瑞穂 MIZUHO YAMASHINA

出席日数の少ない彼女は、会える日のほとんどがポイントになる。主人公のことを気に入ってくれているから、おでかけもやくそくもすんなりOKしてくれる。会話は、彼女の異性に対しての考えに同意しながらも、恋愛に対して難しく考える彼女をやさしく解きほぐしていこう。質問には、年上の彼女を教えるくらいの気持ちで答えていくと○。1回目のデートで主人公は弟のような存在だというが、デートを積み重ねていくうちに男として意識しはじめ、3回目で初キスが。

▶CHECK

5/24

異性に興味を持つことに、罪悪感を抱いている彼女。誰でもそうだと言ってあげよう。

日付	会話
5/ 23	「ナンパ経験」→「ないですよ」◆
5/ 24	「異性への興味」→「誰にでもあることだよ」★
5/ 25	デート（5/24）
5/ 26	「異性に対する姿勢」→「そんなことないよ」
5/ 27	「年頃」■
5/ 29	「瑞穂の問いかけ」■ →「ふたりの関係の深まりが先」◆
5/ 30	「好きって気持ち」→「それはそうだね」■★
5/ 31	「罪悪感」→「そんな自分を責めなくていいよ」
6/ 1	デート（5/30）
6/ 2	「恋愛のかたち」→「意識しすぎだよ」

日付	会話
6/ 5	「恋愛のかたち」→「それもひとつに考えだね」
6/ 6	「恋の進展」→「とても感じるよ」■★
6/ 7	「自分に厳しい」→「ボクは気軽につき合えるけど」◆
6/ 8	デート（6/6）
6/ 10	「免許取得」→「でも合格で良かったね」
6/ 11	（欠席）◆
6/ 12	「不安の解消」→「ボクに任せておいて」■
6/ 13	「恋愛の前向きな考え」→「その通りだね」★
6/ 14	デート（6/13）
6/ 15	「昨日のこと」→「心の結び付きも大事だからね」★

まっすぐな気持ちをぶつける
園崎操 MISAO SONOZAKI

恋愛を軽く考えている彼女には、まっすぐな気持ちをぶつけていこう。クラブの約半分が欠席ということで、ツーショットの話題、会話が好感度を上げるうえでかなり重要になってくる。マジメな恋愛をしたいことをアピールしつつ、年下のかわいいところを覗かせればOK。スタイルを気にする彼女に、気のきいた言葉をかけられればなおよし。デートではこれといった注意点はないが、おでかけは3ラウンド目じゃないとできない日があるので注意。

▶CHECK

5/26

日曜日に会えなくて寂しかったと、ウブっぽく言ってあげよう。大喜びしてくれるぞ。

※R3は3ラウンド目にツーショットする指定。

日付	会話
5/23	「制服」→「恥ずかしいこと聞かないでよ」■◆R3
5/24	「学校」→「それ、感心しないな」×
5/26	「昨日のこと」→「うん、さびしかった」選択肢はどれでもいいが、必ず、"おでかけ"か"やくそく"すること。
5/27	「大人」→「充分大人だよ」★
5/29	「店長」→「下っ端はツラいね」★
5/31	「料理」→「毎日ちゃんと作ってます」◆
6/ 1	デート（5/26か5/27か5/29のいずれか）

日付	会話
6/ 2	「昨日のデート」→「俺はマジメに恋愛したい」■
6/ 5	「美容」→「その方がかしこいかな」★
6/ 6	「最近の高校生」→「由々しき事態だな」◆R3
6/ 8	デート（6/5）
6/10	「スタイル」→「気にしない」■◆R3
6/11	「体調」→「わかるよ」★
6/12	「バイト」→「金持ちと結婚すりゃいい」×
6/14	デート（6/11）
6/15	「恋愛クラブ」→「まあまあかな」★

自分の主張もしっかりと
稲葉歩 AYUMU INABA

個性を大事にしている彼女には、そのあたりをくすぐるような会話をしていこう。強固な意志も彼女にとっては立派な個性。ポリシーを貫くように会話を進めていくことが大事で、そんな主人公に心惹かれていくはず。2週目には和美とケンカするイベントが発生。ここでは友達関係よりもハッキリと意見できる意志の強さを見せる選択をしよう。また、6月8日のデートでは、彼女を安心させるような選択をすること。最後のデートでは、彼女から思わぬプレゼントがもらえるぞ。

▶CHECK

5/29

ここでは、たとえ和美に嫌われても、間違いを指摘することで、彼女に意志の強さをアピール。

日付	会話
5/23	「印象」→「すこし変わってるかなって」
5/24	「和美」→「どうしてそう思うの？」◆
5/26	「恋人の条件」→「大事なことだよね」
5/27	「和美の気持ち」→「俺、歩が好きだから」
5/28	「威明にしたこと」→「そりゃ悪いよ」×
5/29	「和美の気持ち」→「たとえ嫌われてもだ」■◆
5/30	「和美との仲」→「そりゃいいことだよ」★
5/ 31	「恋愛」→「全部個性的かもね」
6/ 1	デート（5/30）
6/ 2	「観覧車」
6/ 4	「バイトの時間」■

日付	会話
6/ 5	「たちの悪い客」→「ホントに必要ならな」■◆
6/ 6	「バイト」→「マジメに働けよ」★
6/ 8	デート（6/6）「当たり前だろ」■
（これ以降、会話の選択は自由なのだ）	
6/ 9	「複雑な気分」→「逃げたら追っかけるよ」★
6/10	「ボーカル」→「ここで歌ってみ」◆
6/12	「バイト」→「それはそうだな」
6/13	「バイト先の音楽」→「優しい店長なんだ」
6/14	デート（6/9）
6/15	「バンド」→「和美はなんて言ってんの？」★

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　GAME Clash
16　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 サタマガソノCDVol.2「バーニングレンジャー」はどうでしたか？
01　遊べて良かった
02　音楽が聞けて良かった
03　特に遊んでいない
04　いらない
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）スーパーロボット大戦F　完結編
05　（特報）新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
06　（特報）EVE The Lost One
07　（特報）ヴァンパイアセイヴァー
08　（特報）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ2　狙われた神子
09　（特報）機動戦士ガンダム　～ギレンの野望～
10　（特報）ブラックマトリクス
11　（特報）ガングリフォンⅡ
12　（特報）ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩りのラブソング～
13　（特報）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
14　（特報）ボンバーマンウォーズ
15　（特報）メルティランサー Re-in force
16　（特報）わくわくぷよぷよダンジョン
17　（特報）アイドル麻雀ファイナルロマンス4
18　（CD企画記事）バーニングレンジャー
19　（特報）セガエイジス／パワードリフト
20　テクニカルアドバイス　ZAP! SNOW BOARDING TRIX'98
21　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
22　ドラゴンフォースⅡ　キャラクターメイキングコンテスト結果発表!
23　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
24　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
25　（〃）竹本泉のいろいろのーと
26　コミックサタマガ／花くまゆうさく
27　（攻略データ・フォーカス）ティンクルスタースプライツ
28　（〃）放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
29　（特別企画）冬こそ、ゲームに燃えろ！　プレイバックセガた三四郎
30　（速報）「東京ゲームショウ」開催まであと1カ月！
31　NEW RELEASE TITLE
32　（COMING SOON）スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア
33　（〃）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
34　（〃）慟哭　そして…
35　（〃）実況Jリーグ　炎のストライカー
36　（〃）卒業Ⅲ～Wedding Bell
37　（〃）お嬢様特急
38　（〃）悠久幻想曲 2nd Album
39　（〃）ひみつ戦隊メタモルV
40　（〃）バトルガレッガ
41　（〃）ステラアサルト SS
42　（〃）パチンコホール～新装大開店～
43　（〃）ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～
44　（〃）ワイプアウトXL
45　（〃）プライマルレイジ
46　（COMPLETE GUIDE）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
47　（〃）街
48　（〃）プロ野球チームもつくろう！
49　（〃）セガサターンで発見!!たまごっちパーク
50　サタマガフォーラム
51　イマディオクラブ
52　アーケードエクスプレス
53　Sunny Side SNK
54　AM2研 EXPRESS WEEKLY
55　箱崎の母的占い
56　裏技の極（きわみ）
57　セガサターンソフトレビュー
58　（付録）サタマガソノCD Vol.2・バーニングレンジャー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003　アストラスーパースターズ
004　アドヴァンストV.G.2
005　あやかし忍伝くの一番 プラス
006　アンジェリーク　デュエット
007　EVE The Lost One
008　囲碁
009　頭文字D～公道最速伝説～
010　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
011　ヴァンパイア セイヴァー
012　ウイニングポスト3
013　USドラッグチャンプ（仮称）
014　ウルトラマン図鑑3
015　英雄志願 GAL ACT HEROISM
016　エーベルージュ・スペシャル
017　SNKファン・コレクション　餓狼伝説
018　E・TUDE～エチュード～（仮称）
019　X2
020　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
021　王様げーむ
022　音楽ツクールかなでーる2
023　かもめ大作戦～女神たちのささやき～
024　ガングリフォンⅡ
025　機動戦士ガンダム　ギレンの野望
026　クーリエ・クライシス
027　組み立てバトル　くっつけっと
028　クロス探偵物語
029　クロック！　パウパウアイランド
030　ゲームで青春
031　激闘おったまがえる
032　ケリオトッセ！
033　幻想水滸伝
034　Code R（コード・アール）
035　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
036　サイキックフォース
037　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
038　サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～
039　ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ！～
040　THE HOUSE OF THE DEAD
041　SAVAKI（サバキ）
042　GT24
043　JリーグエキサイトステージV1
044　シミュレーションRPGツクール
045　シャイニング・フォースⅢ シナリオ2　狙われた神子
046　シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称）
047　少女革命ウテナ　いつか革命される物語
048　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
049　真髄対局囲碁　碁仙人
050　新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
051　スーパーアドベンチャー　ロックマン
052　SUPER301　SQ（仮称）
053　スーパーロボット大戦F～完結編～
054　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
055　スチームハーツ
056　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
057　スレイヤーズ ろいやる2（仮称）
058　制服～ハイスクールカウントダウン～
059　SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ
060　SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
061　ゾーク・コレクション
062　卒業Ⅲ～Wedding Bell
063　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
064　ダービースタリオン（仮称）
065　ダブロー・イ・ゼロウ
066　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
067　ダンジョン・マスター　ネクサス
068　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
069　超フラッピー
070　チョロQパーク
071　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
072　提督の決断Ⅲ with パワーアップキット
073　Techno Motor（テクノモーター）
074　テニス・アリーナ
075　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
076　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
077　ドラゴンナイト
078　ドラゴンフォースⅡ　～神去りし大地に～
079　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
080　七つの秘館　戦慄の微笑
081　信長の野望　将星録
082　信長の野望 戦国群雄伝
083　ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
084　バーチャファイター3
085　ハート オブ ダークネス
086　バイオハザード2
087　BAROQUE
088　Pia♡キャロットへようこそ!!
089　海辺（ビーチ）でリーチ！
090　ひみつ戦隊メタモルV
091　ファインドラブ2～The Simulation Game～
092　ファンズフォルム
093　フェイクダウン
094　プライマルレイジ
095　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
096　プリズムコート
097　プリンセスクエスト
098　プリンセスメーカー ゆめみる妖精
099　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）
100　ぷるるん！ with シェイプ UP ガール（仮称）
101　フレンズ～青春の輝き～
102　プロ野球　グレイテストナイン'98
103　ヘクセン
104　ボールディランド
105　ポケットファイター
106　ボンバーマンウォーズ
107　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
108　魔導物語
109　メルティランサー Re-in force
110　もってけたまご with がんばれかものはし
111　モニカの城
112　モンスターメーカー～ホーリーダガー～
113　吉村将棋
114　ライデンファイターズ
115　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
116　RIVEN THE SEQUEL TO MYST
117　THE RUINS（ルーインズ）
118　ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
119　LUNAR ETERNAL BLUE
120　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
121　RAYMAN2
122　レクイエム
123　恋愛シミュレーション（仮称）
124　Warrz（ワーズ）
125　WORLD SOCCER RPG（仮称）
126　わくわくぷよぷよダンジョン
127　湾岸トライアルLOVE
128　ワンダー3／アーケードギアーズ

KOEI®

信長の野望® 将星録

歴史シミュレーションゲーム

乱世に終わりを告げる星が生まれた。
驚異的な進化をとげた最新作!

サターン版

4月2日 発売予定

●9,800円

※画面写真は開発中のものです。

"信長の野望"最新作はそのシステムを一新。同一マップ上で展開する内政と合戦がさらなる緊迫感を呼び、土地単位となった戦略が、より緻密で多彩な戦術をも引き出す。広がり、繁栄していく領土も、じわじわと陣を進める敵軍の姿も、すべてはプレイヤーの眼前で繰り広げられる。激しい戦いに勝利を遂げ、統一を果たそう。乱世の終わりを告げる、新たな星になるために。

領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上・下
A5判　各本体1,200円　シブサワ・コウ監修　上巻4-87719-536-X　下巻4-87719-537-8

通信販売

お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月～金10:00～12:00／13:00～17:00祝・祭日を除く)
●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

UC　MasterCard　VISA　JCB　BC BANK CARD

Imadio

Imadio Offical Book

ゲーム発売前に「EVE The Lost One」を

観て、聴いて、体験できる!!

PROLOGUE of Lost One

体験版CD-ROM付

EVE The Lost One キャラクターファイル

華麗なるムービーと、ゲーム序盤がプレイできる体験版CD-ROM付きで贈るキャラクター設定集の決定版！「EVE」の秘密を解き明かせ!!

EVE The Lost One

2月25日(水)発売予定／1,280円(予価)

SEGASATURN MAGAZINE MOOK

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社　出版事業部
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel.03-5642-8100・8101〈表示価格は税込〉

特別企画

セガサターンにやってきた救世主

せがた三四郎

冬こそ、ゲームに燃えろ！ プレイバック

オンエア開始から、早3カ月。知らない人は誰もいないほどになって超知名度アップの"せがた三四郎"。2月15日にはCD発売されて絶好調。ということで、ここで一気に"せがた"を総ざらいしてみよう！

せがた三四郎とは……

日本国籍だが、年齢＆家族構成はいまだに不明。柔道三段、空手初段など合わせて二十の段位を有する格闘家。青少年を正しい「セガサターン道」に導く正義の味方だ。

第1章 せがた三四郎 全オンエア 完全ダイジェスト

昨年11月27日にスタートして以来、続々とヒットCFを生み、先日も最新作の撮影が行われたばかりという人気の"せがた三四郎"シリーズ。ここでまず、かつて仮面ライダー1号を演じた藤岡弘さんが"せがた"に扮したこのシリーズを2月20日までにオンエアした10作品で振り返ってみよう。それでは"せがた三四郎"完全ダイジェスト、とくとご覧あれ！

その1

「ソニックR」野球篇（'97.11.27～オンエア）

まさに、衝撃的なデビューとなった作品。いたいけな野球少年に、無理矢理「セガサターン、シロ！」と勧めるその姿に、"恐～いせがた"のイメージがついてしまった。でも、撮影の合間に見せた優しい表情が藤岡さんの本来の姿のようだけど……。

その2

「シャイニング フォースIII」クラブ篇（'97.12.1～オンエア）

クラブで遊んでいる青少年の中にさっそうと登場する"せがた"。そして、いきなり投げを……。ちょっと強引すぎると思われるこのストーリーには、世直しのイメージが漂っているけど、これこそ、青少年への深いメッセージが込められた作品なのか!?

その3

「サターンボンバーマンファイト」ボンバー篇（'97.12.5～オンエア）

一本背負いからの投げ、そして大爆発!?　「ボンバーマンだから爆発」とちょっと発想は短絡的。でもだからこそ、妙に笑えてしまうんだろうね。藤岡さん本人もお気に入りも1本だとか。ちなみに、テーマソングが流れ出したのはこのCFから。

その4

クリスマス サンタスケボー篇（'98.12.15～オンエア）

クリスマスを楽しく過ごす子供たちのもとに、サンタが現れた！　でも突然、サンタは三四郎に大変身!?　この特殊メイク、かなり時間がかかったうえに、失敗したらやり直しとなるから、収録はとても大変だったとか。実際にメイクを剥ぐのはTake2でOKに！

その5

年末年始　修行篇
('97.12.25～ オンエア)

デカサターンをしょって走って一本背負い。デカコントロールパットに正拳突き。これが“せがた”のトレーニング!? ここで使われたデカサターン、実は本物の4.2倍の大きさで重さ25kgもあるのだ。バックに流れたテーマ曲も印象的だった。

その6

「ソロ・クライシス」瓦割り篇('98.1.12～オンエア)

「頭を使うRPG」というゲームのコンセプトから生まれた、この瓦割り。気合いを入れても、頭はやっぱり痛いんですね。ちなみに、この瓦割り篇は修行篇の撮影と同日、神奈川県茅ヶ崎市のとある神社の境内で行われた。小雨が降り注ぐ中、撮影は夜半まで続いて……。見た目以上に苦心の作なのだ！

その7

「AZEL パンツァードラグーンRPG」竜の舞篇('98.1.14～オンエア)

力強さが印象的だったこのシリーズで、好一転、コミカルな動きを見せてくれたのが、この「AZEL」竜の舞篇。ラストに「セガサターン」と言いながら、踊る“せがた”の姿が妙に笑える。竜以外の共通点はないんだけど……。

その8

「ウインターヒート」氷上決戦篇('98.1.30～オンエア)

まさに、長野オリンピックにピッタリの1本!? オリンピック中継の合間にも流れていたよね。「冬こそ、燃えろ！」の言葉とともに、素足の“せがた”とスピードスケートの選手との決戦が始まるが、この勝負、もちろん“せがた”が勝ってしまう……。こんなナンセンスさが妙におかしい。

その9

「プロ野球チームもつくろう!」野茂篇('98.2.11～オンエア)

“せがた”はゲームの監修者・野茂の写真を前に正座しながら、「すばらしいゲームをありがとう」と涙を一滴流す。すると、写真の野茂まで涙ぐむ……。何ともシュールな1本。どことなく“精神的な追求”を感じるストーリーだ。座禅修行をすれば師匠である(?)野茂も喜ぶということ？

その10

「バーニングレンジャー」燃える人命救助篇('98.2.16～オンエア)

火事に襲われた家庭で、燃え盛る炎の中、倒れた人を“せがた”が「人命救助」と呟いて、人工呼吸で助けようとする。ところで、このCFに使用されている炎は、もちろん本物。昔からスタントマンを使わないことで知られる藤岡さん。この撮影もスタントマンなしで、自ら果敢に挑んだとか。

データでも証明される事実

下のデータに出ているが、“せがた”のCFは低年齢層および男性層にはかなりの支持を得ている。これは制作者側の狙い的中(!?)といったところだろうか。

CM到達度的中分布　サンタスケボー篇

男性 女性

28% 全体 10%
20% 6～12 | 6～12 44%
65% 13～19 | 13～17 25%
53% 20～29 | 18～24 0%
67% 30～39 0%
0% 0%

CM DATABANK／CM総合研究所調べ
※上記の数字は年齢を表しています。

ゲーム業類CF好感度調査トップ10

“せがた”のランクインの多さには圧巻！　実はオンエアされたシリーズの全作品に好感反応が出ているというのだ。総合でもかなりいいポジションで、今後の作品にも期待できそうだ。

12月度(11月21日～12月20日)

ゲーム順位	総合順位	企業名	商品または作品名
1	13	タイトー	電車でGO!
2	24	セガ	せがた サンタスケボー篇
3	37	SCEI	電車でGO!
4	39	コナミ	ハイパーオリンピック イン ナガノ
5	53	SCEI	PS言ってみるもんだ篇
6	59	SCEI	GRAND TURISMO
7	62	バンダイ	64で発見! たまごっち
8	77	SCEI	PS ナイスキャッチ篇
9	85	SCEI	クラッシュバンデクー2
10	95	セガ	せがた ボンバー篇

1月度(12月21日～1月20日)

ゲーム順位	総合順位	企業名	商品または作品名
1	84	SCEI	クラッシュバンデクー2
2	111	任天堂	ポケットカメラ
3	113	セガ	せがた 修行篇
4	120	バンダイ	ゲームで発見!! たまごっち オスっちとメスっち
5	133	セガ	せがた 瓦割り篇
6	168	タイトー	電車でGO!
7	168	セガ	せがた 野球篇
8	273	SCEI	FORMULA 1 97
9	352	任天堂	ヨッシーストーリー
10	357	バンダイ	ゲームで発見!! たまごっち2

CM DATABANK／CM総合研究所調べ

※上記の表はひと月にオンエアされた約3,000本のCFの中で、好感の持てたものをあげてもらうという調査。ゲーム順位は中でもゲーム業界のCFの中のみが対象。

CFウォッチャーに聞く

何より反応の速さがすごい。この作品で、CFの世界ではようやくセガのブランドが確立したという感じですよね。PSは早くに統一したイメージでCFを作り上げましたけど、それに対しセガはあれだけ強いキャラクターを持ってきた。そしてターゲットにも着実にヒットした。今はこれしかなかったんじゃないかな。最初にこのCFを見た時、“やったな”と思いましたね。(広告批評・白滝氏)

第2章 冬こそ、ゲームに燃えろ！ プレイバック

せがた三四郎の魅力を語る

熱演 藤岡 弘 スペシャルインタビュー

自身をオーバーラップさせながら、“せがた三四郎”という人格をまさに熱演してくれている俳優の藤岡弘さん。誰しも心を熱くする、“せがた”の魅力を知り尽くす藤岡さんに、お話をうかがってみた。

使命は思いを伝える伝道師になりきること

——“せがた三四郎”を演じるようになって、反響はどうですか？

藤岡　最近は全国各地で講演会をやっているんですが、親子連れや夫婦、家族で来てくれる方が多くなりましたね。本当に嬉しいことです。中には子供に仮面ライダーの服を着せている人もいたり（笑）。仮面ライダー世代の人たち、NHKの大河ドラマを見ていてくれたおじいちゃん・おばあちゃん、そして“せがた”を見ている子供たちと、えらいことになっちゃいました（笑）。家庭で「父さんもお前ぐらいの時に藤岡弘の『仮面ライダー』を見て、マネして遊んでいたんだ。お前が“せがた三四郎”を見て、セガサターンで遊んでいるのと同じだな」なんて会話があったらいいですよね。それに最近、街を歩いていると、女子高生までが「せがただー！」って走ってきて、「握手してください」って言ってくる。ビックリですよね。こんなこと「仮面ライダー」以来だから、ちょっと照れちゃいますね（笑）。“せがた三四郎”ってキャラクターはやっぱりインパクトありますね。

—— 1回見たらまず覚えますよね。

藤岡　このコマーシャル（以下CM）は影響力あると思いますよ。今の時代にまさにピッタリと合ったんですね。セガさんをはじめ、これに携わった人たちの発想は本当にすごいですよ。次の世代に対するメッセージ、何かすごいものを感じますね。だから僕は演じることに徹しているんです。あまりアイデアは出さないんですよ。それでも僕は十分、伝道師として命懸けで戦いながら取り組んでいますよ。それにしても、このCMでセガさんは1つの大きな天運をもらったんじゃないですかね。

“せがた三四郎”はとにかく楽しい

—— 今までいろいろなバージョンを撮りましたけど、特に印象に残ったものはありますか？

藤岡　やっぱり「ボンバーマン篇」ですね。撮影の時、爆発シーンがあったんですよ、ドーン！って。あの時、ふと僕の青春を思い出しました（笑）。なんか嬉しかったですね。爆発シーンは「仮面ライダー」の時、イヤっていうほど体験しましたから。あの頃を瞬間的に思い出しましたね。体中の血が逆流したというか、青春の記憶が蘇っちゃって、あの時はバカなことしてたなって（笑）。見ている人の中にも、同じように昔を思い出した人がいるんじゃないかな。

—— 一転して、コミカルな作品もありましたよね、「AZEL」のような。

藤岡　ああいうのも面白いですね。最初はビックリしたけど、楽しかったですよ。撮影現場に行ったら、いきなりやれって言われて……。不意打ちで、慌てちゃいました。でも後で、笑っちゃいましたね（笑）。張り詰めた空気の中には余裕は大切ですから。

—— 正直、最初にこの“せがた三四郎”の話がきた時はどう思いました？

藤岡　これは僕のイメージ、キャラクターにピッタリとハマっていたんで、“嬉しかった”ですね。久々に燃えてるんですよ。まず最初に、僕に対するイメージコンテが届いたんですが、これがまた、ピタッときていて。このCMを通じて自分の武道の精神の一部を出すことができるのも良かったですし。もともと今の青少年に対してはいろいろな思いがあ

藤岡 弘 プロフィール

愛媛県出身、'46年2月19日生まれ。先日52歳になったばかりだ。俳優でありながら、身長180cm、体重74kgという体格で「思想と武術を備わってこそ、本当の一流」という信念を持ち、“せがた”と同じく空手（初段）、柔道（3段）、刀道（教士、7段）などさまざまな武道をたしなむ武道家でもある。かつて、仮面ライダー1号を演じていた藤岡さんだが、その仮面ライダーの生みの親・石ノ森章太郎氏の逝去については「自分の青春に空洞ができた気がします。ただ、石ノ森先生のメッセージを後世に伝えたい」と思いを話してくれた。最近では、バラエティ番組の出演など若い世代にも人気を博している。

仮面ライダー1号だった頃の藤岡弘さん。実はライダースーツの中身も彼自身なのだ。
※「仮面ライダー 作戦ファイル1」東映ビデオより

PRESENT

藤岡氏直筆サイン色紙ほか

この記事の感想や“せがた”・藤岡さんへのメッセージ、CDの感想などを書いて、あて先まで送ってくれた人に豪華プレゼントを！

①藤岡氏直筆サイン色紙と販促用プレートをセットで5名に。
②販促用等身大ポップ3名に。
③販促用ポスター3名に。

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「せがた三四郎　プレゼント」係

1枚1枚“気”を吹き込みながら書いてくださった、貴重なサイン色紙！

りましたから。それにしてもまさにハマッたんで本当に嬉しかった。このシリーズは今までやった仕事の中で一番楽しんでやっています。

── その思いというのは？

藤岡　今って、青少年たちには適当に生きることができる時代ですよね。受験勉強していれば、なんとかなってしまう。すべてが安易な方向に向かっている感じがするんです。でも、人生ってそんなに甘くないですからね。何か1つのことに真剣に取り組んでもらいたいという気持ちがこのCMを通じて伝わればいいかなと。挫折や失敗からも多くを学べることを知ってほしいんですよ。日々「燃えて生きる」「何事にも挑戦していく」、そういう精神を大切にしてほしい。それが「セガサターン、シロ！」という言葉に込められているんです。

すべての思いが詰ったセガサターン、シロ！

── ゲームを通じてそのメッセージを伝えることについてはどうですか？

藤岡　青少年たちにとってはゲームは大切なものですから、素晴らしいことなんじゃないかな。要するに、ゲームは頭の中での疑似体験。シミュレーションという意味ではゲームって最高だと思うんです。ゲームにはものすごい緊張感と集中力も必要ですから。ただ僕は、ゲームで味わった疑似体験を生かしつつ、実際に体験したことで、感性を磨いてほしいんです。そうすれば疑似体験と実体験とのバランスが取れる。そのバランスから生まれる新たなゲームの楽しみ方もあるんじゃないかな。これってゲームの理想的な活用じゃないですか。頭の中の感動はゲームで十分だけど、身体の感動はそれ以上なんですよね。これからのゲームはそういったところも追求してほしい。

── 実際のゲームの制作にも興味が？

藤岡　先々には、人間の"魂"と"精神"のを取り入れたゲームを自分でも作っていきたいと思っているんです。日本の伝統、精神的追求をゲームにも取り入れたいんです。

── ところで、メッセージが込められているという意味では、CD化されるCFソングはどうですか？

藤岡　初めてこの曲を聴いた時、僕は感動しましたよ。要望を出したわけでもないのに、僕の思いをすべてこうやって再現してくれているんですから。僕の思いと、僕のメッセージと、僕の生き方、すべてがこの曲で伝えられている。この詞には僕の伝えたいことが、見事なくらい、全部入ってるんですよ。何と言っても、詞・フレーズがどれもいい。中でも「途中で投げ出す奴らには」「とことん極めぬ奴らには」の2つは、最高ですよね。まさに、命懸けで真剣に取り組めっていうメッセージがすべて入ってますから。

── 街中で小学生も歌ってますね。

藤岡　そうなんです、友人からも「学校でも流行ってるらしいよ」って聞かされて(笑)。でもこの曲は、聴くよりも自分で歌ったほうが楽しい歌でしょうね。曲も覚えやすくて、ノリもいい。今の時代にピタッとマッチしてますよね、子供の心を掴むような。かつては「仮面ライダーの歌」にも挑戦した経験がありますけど、この曲のレコーディングでは興奮してしまいました。僕にとっては細胞が喜ぶ歌なんです、これ。なんか仮面ライダーと同じものを感じるんですよね。こういうのが"時代を喰う"曲なんじゃないかな。それにしても、「セガサターン、シロ！」って面白いフレーズですよね。これ、男の子にはウケるでしょうね。僕としてはこの曲をできるだけ多くの人に聴いてもらいたい。学校で流せばいいですよね、運動会の行進曲とかで(笑)。まだまだ撮影も続きますし、曲もCFも楽しんでほしいですね。

歌詞と語りのすべてが僕の思いです

作詞：安藤宏治 作曲・編曲：奥居史生
唄：せがた三四郎（とみたいちろう、藤岡弘）

一、遊びの道に　魂込めた
ひとりの男が　今日もゆく
真面目に　遊ばぬ　奴らには
体で覚えさせるぞ
せがた三四郎　せがた三四郎
セガサターン、シロ！

二、テニスやカラオケ　ナンパにクラブ
ほかにする事　あるだろうが
群れなきゃ　遊べぬ　奴らには
心に問いかけるぞ
せがた三四郎　せがた三四郎
セガサターン、シロ！

（語り）若者よ！
真剣に取り組んでいるものがあるか！
命懸けで打ち込んでるものがあるか！
セガサターン、シロ！
指が折れるまで！　指が折れるまで！

三、刹那の快楽　追い続けても
虚しい余生が　残るだけ
とことん　極めぬ　奴らには
体に叩き込むぞ
せがた三四郎　せがた三四郎
セガサターン、シロ！

四、青い大空　白い浮き雲
真っ赤にたぎる　遊びの血
途中で　投げ出す　奴らには
体で覚えさせるぞ
せがた三四郎　せがた三四郎
セガサターン、シロ！

せがた三四郎　せがた三四郎
セガサターン、シロ！

緊急発売

セガサターン、シロ！
せがた三四郎

●2月15日発売
●1,020円
●ワーナーミュージック・ジャパン

CFソングとしておなじみの曲のCDがついに発売。CDでは、藤岡さんの歌声まで聴ける。各種カラオケにも入っているので、歌いまくれ！

「このCDは僕の伝えたいことすべてです」と自信のショット！

まだまだ続く！　せがた三四郎

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING

'98年上半期の最新タイトルをCheck!

「東京ゲームショウ'98 春」速報 開催まであと1カ月!

年に2回のゲームの祭典が、いよいよあと1カ月と迫ってきた。3月21・22日の2日にわたり開催される「東京ゲームショウ'98 春」は、昨年秋に続き、今回も会場を千葉・幕張メッセに設置。8ホールという過去最高の展示スペースに出展されるサターンの新作タイトルが気になるところだ。今回のゲームショウでは、全プラットフォームで合計398タイトルの出展を予定している。そのうち、サターンは2月20日現在で下記リストに掲載した57タイトルの出展が明らかにされているが、ゲームショウ当日に会場で発表される新作タイトルも! イベント会場に足を運んで、自分の目で確かめてみよう。

TOKYO GAME SHOW '98 SPRING

ゲームは無限のエネルギー。

「東京ゲームショウ'98 春」のコンセプトは『GAME EVOLUTION…ゲームは進化し人のエネルギーになる』。簡単に言うと、"ゲームをやれば元気になる"ってことかな。

日　時■一般公開日：'98年3月21日・22日
（※20日は流通関係者、報道関係等の特別招待日）
10:00～17:00
会　場■幕張メッセ日本コンベンションセンター
入場料■一般入場料
中学生以上 当日売 1,000円／前売 800円
小学生以下 無料
※前売りチケットの販売は欄外参照

交通アクセス■JR京葉線・海浜幕張駅より、徒歩8分／
JR総武線・幕張本郷駅バスターミナルより「幕張メッセ行」「海浜幕張行」で約15分

海浜幕張駅
JR京葉線
千葉マリンスタジアム
幕張メッセ

気になるあのタイトルも

「スーパーロボット大戦F～完結編～」も登場。最新の「スパロボ」情報は18ページで見てね。

4月4日発売の「サクラ大戦2」もゲームショウでは発売直前。早くプレイしたいよね。

出展予定タイトル一覧

2月20日現在で公開されているサターンの強力ラインナップをいち早くお伝えしよう。

出展社名	出展タイトル名	ジャンル	発売日	価格
アスキー	音楽ツクールかなで～る2	ツール	98年内	5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	未定	5,800円
アスミック	ルパン三世　～ピラミッドの賢者～　※1	ACT	5月予定	5,800円
イマディオ	EVE The Lost One	ADV	3月12日	7,800円
インクリメントP	プリンセスクエスト	RPG	3月19日	5,800円
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	3月26日	5,800円
エニックス	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	4月9日	7,900円
	World Soccer RPG（仮称）　※2	SPT+RPG	6月予定	未定
NECインターチャネル	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	S・RPG	初夏	未定
	フレンズ　～青春の輝き～	恋愛ADV	未定	未定
角川書店/ESP	スレイヤーズろいやる2（仮称）	RPG	98年内	未定
角川書店/ゲームアーツ	LUNAR ETERNAL BLUE	RPG	98年内	(予)7,800円
カプコン	ヴァンパイア セイヴァー（4MRAM同梱版）※3	対戦格闘	4月16日	7,800円
	X−MEN vs. STREET FIGHTER（ソフト単品）　※4	対戦格闘	4月16日	5,800円
	スーパーアドベンチャー　ロックマン	ADV	春予定	5,800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®　コレクション	ACT	春予定	5,800円
	ポケットファイター	対戦格闘	8月予定	5,800円
ゲームアーツ/ESP	ガングリフォンII	SHT	4月23日	6,800円
	グランディア	RPG	発売中	7,800円
光栄	Winning Post 3	SLG	4月2日	6,800円
	水滸伝・天導一〇八星	SLG	発売中	7,800円
	提督の決断III with パワーアップキット	SLG	3月26日	9,800円
	信長の野望・将星録	SLG	4月2日	9,800円
コナミ	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 ～彩のラブソング～	ADV	3月19日	(予)5,800円
コンパイル	ぷよぷよSUN	PUZ	発売中	4,800円
	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	4月2日	5,800円
サンソフト	アストラスーパースターズ	格闘ACT	春予定	未定
小学館プロダクション	卒業III～Wedding Bell～	SLG	3月予定	(予)6,800円
スティング	BAROQUE　※5	RPG	5月14日	6,800円
セガ・エンタープライゼス	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	ADV	4月4日	6,800円
	THE HOUSE OF THE DEAD	STG	3月26日	5,800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S・RPG	春予定	4,800円
	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	ADV	春予定	6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	3月19日	6,800円
	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	3月5日	5,800円
	ドラゴンフォースII　～神去りし大地に～	S・RPG	3月予定	5,800円
	プロ野球　グレイテストナイン'98	SPT	3月19日	5,800円
	World Soccer RPG（仮称）　※2	SPT+RPG	6月予定	未定
タカラ	エーベルージュ スペシャル	育成SLG	7月予定	未定
	DX人生ゲームII	TAB	発売中	5,800円
データイースト	慟哭　そして…	ADV	2月26日	6,800円
テクノソフト	組み立てバトルくっつけっと　※1	SLG	4月2日	5,800円
電子メディアサービス	テクノモーター　※1	ETC	3月26日	4,800円
メサイヤ	ドリームジェネレーション ～恋か?仕事か!?……～	恋愛SLG	7月予定	6,300円
ネバーランドカンパニー	仙窟活龍 カオスシード　※5	SLG	発売中	6,800円
パイオニアLDC	モニカの城	RPG	未定	6,800円
バンダイ	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	SLG	4月9日	6,800円
バンプレスト	スーパーロボット大戦F　完結編	S・RPG	4月23日	(予)6,800円
	ボールディーランド	S・RPG	春予定	(予)6,800円
BPS	テトリスS（セガサターンコレクション）	PUZ	発売中	2,800円
ビクター/ビクターソフト	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	3月26日	6,800円
	トゥームレイダース（セガサターンコレクション）	A・ADV	発売中	2,800円
ビデオシステム	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	4月23日	6,800円
ヒューマン	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	SLG	3月12日	5,800円
マイクロキャビン	英雄志願—Gal Act Heroism—	RPG	4月中旬予定	6,800円
メディアワークス	お嬢様特急	恋愛ADV	7月9日	6,800円
	悠久幻想曲 2nd Album	育成SLG	2月26日	5,800円
UBIソフト	Tennis Arena	SLG	3月19日	5,800円

※1　出展はセガのブース内　※2　セガ、エニックスの両ブースに出展　※3　通常版も5,800円で同時発売　※4　4MRAM同梱版は7,800円で発売中　※5　出展はESPのブース内

「東京ゲームショウ'98春」前売券取り扱い窓口■JR東日本／みどりの窓口ビュープラザ、チケットセゾン、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、文化放送チケットボート（渋谷・新宿・大宮・浦和・横浜・吉祥寺・松戸・市川）、サークルケイ、JTB（全国/トラベランド店含む）、東京音楽文化協会（日比谷・松戸）、ブロッコリー、カメレオンクラブ、ブルート、TVパニック、ドキドキ冒険島、いまじん。前売券（税込み800円）は以上の店舗で好評発売中。

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

完成度 70%

PS版があるからもういい？ その考えは大まちがい！ サターン版オリジナル要素をご覧あれ。

●ガイナックス●5月発売予定●5,800円●育成シミュレーション●全年齢推奨

あなたの愛娘(プリンセス)が帰ってきます

プリンセスに憧れる妖精を自分の娘として教育していき、それに見合う立派なレディーに育て上げる育成シミュレーション、「プリンセスメーカー」。根強い人気を誇るシリーズの最新作が満を持して登場する。育て方により、娘の表情や仕草、季節によって発生するイベントが、さまざまに変化。エンディングで決まる娘の職業にまで、大きな影響を与えることになる。PS版にはない要素もたっぷり！ さて、プレイヤーの愛情を一身に受けた娘の将来は……？

イベントを追加

さ～て、できれば優勝したいところだけど…

新たに追加された祭り事のイベント。季節ごとにあり、娘の成長を測るのにもってこい。場合によっては、王子様と知り合いになれるかも……。ぜひ参加したいところ。

もちろん。あ、そうだ。これから市場にいこうか？

娘の成長を、さまざまなイベントを通じて感じられる。実は、プレイヤーの父親としての資質が問われている？

サターン版のみの追加要素 もりだくさん

「父」の職業も増加

「ゆめみる妖精」の新要素、父親（プレイヤー）の職業選択。選んだ職業によって「娘」の初期パラメータが変化する。サターン版では商人や風来坊が追加されているのだ。

新キャラも登場

—パトレイシア—

「2」で王国芸術祭のダンスパーティーに参加していた財産家の娘。今回も娘のダンスのライバル？ それとも先生？

—猫王子—

今回のサターン版で初登場となるキャラクター。王子様のようだが、娘とどのように関わってくるのか、気になるところ。

—アニータ—

「2」では武器屋でアルバイトをしていた彼女。武闘会に出場する程の腕の持ち主だ。今回はどんな場面で登場するのかな？

あの「娘」たちも登場

なんと、シリーズ1作目、2作目で育てた「娘」が、キャラクターとして登場する。一体どんな役回りで登場してくるのか楽しみだね。

なんと初回生産分にはポスターが付く！

今作でも、ファンシーなグラフィックを担当するのはおなじみ赤井孝美氏。初回生産分には、赤井氏が描き下ろしたポスターが、もれなく付いてくるのだ。B2サイズと大きさも申し分なし。確実に手に入れたいファンは、今すぐお店にDASHして予約しておくべし！

赤井孝美の CD-ROM画集発売

赤井孝美氏のCD-ROM画集2タイトルが発売される。「プリンセスメーカーワークス」は4,200円（税別）で4月中旬発売予定。「赤井孝美ワークス」は6月中旬発売予定は価格は4,200円（税別）だ。

「プリンセスメーカーワークス」はプリメ関連の画像満載。

小説のカバーや挿絵などを収録「赤井孝美ワークス」。

※ポスターは実際のものとは異なる場合があります。また、CD-ROM画集はウインドウズとマッキントッシュのハイブリット版です。

ワンダー3／アークードギアーズ

完成度 100%

●エクシングエンタテイメント●3月5日発売●5,800円●バラエティ●全年齢推奨

これさえあればアクション、シューティング、パズルが楽しめる。1枚で3度おいしいソフトだ。

あのルースターズが！ドン君、プル君が！君のサターンにやってくる!!

アーケードの移植には定評のあるエクシングが放つ、アーケードギアーズ第3弾。今度はカプコンの名作「ワンダー3」の登場だ。1本のソフトで、アクション・シューティング・パズルの3つのゲームが楽しめるという斬新なアイデアが盛り込まれたこの作品。待ち望んでいた人のために、完全移植されてよみがえるぞ！

3つそれぞれの完成度は高く、当時のゲーマーを喜ばせていたのだ。

ROOSTERS ～チャリオットを探して～

伝説の乗り物「チャリオット」を手に入れろ！

妖魔が人に代わって世を支配する暗黒の時代、その混乱の中、世界中の宝を求めて旅するルースターズという2人の若者がいた……。彼らを操り、天空を自由に飛び回ることのできる伝説の乗り物「チャリオット」を目指し、妖魔の住む城へと乗り込むのだ。

カプコンの傑作アクション「魔界村」の流れをくんでいる痛快アクションゲームだ。

謎の老人が、チャリオットを手に入れてみないかと2人を誘う。

さまざまなアイテムを駆使し、「チャリオット」を手に入れろ！

各ステージのボスを倒し、最上階を目指して突き進むのだ。

WONDER 3 W3 3 GAMES IN 1 BOARD

CHARIOT チャリオット ～天空への旅～

姫は俺達が救い出してやるぜ

激しい戦いの末に妖魔を倒し、伝説の乗り物「チャリオット」を手に入れたルースターズ。そんな彼らのもとに、傷つき果てた1人の妖精がたどり着いた。「私たちの国、イシタールを救ってください！　妖魔に姫がさらわれてしまったのです……」。ルースターズの新たな旅は、シューティングで展開するのだ。

コイツが「チャリオット」

前作で手に入れた伝説の翼「チャリオット」。コイツで戦う!!

手強いボスキャラ

ステージ1

テイルオプションが特徴的。攻撃に、弾避けにと、大活躍してもらおう。

ドンプル

村の平和を取り戻せ！

うさぎのドン君と、りすのプル君は、平和な村で楽しく暮らしていた。ある日、土の中からもっこりと出てきたのは、いたずら者のスライムと暴れん坊のドラゴン。やつらをやっつけて村に平和を取り戻すんだ！「ドンプル」は、かわいいドン君とプル君が活躍するパズルゲーム。ブロック飛ばしで敵を押しつぶせ！

ブロックあれこれ

- ノーマルブロック。これで敵を押しつぶすのだ。
- 爆弾ブロックを壊すと、爆風が敵を動けなくする
- アイテムブロック。壊すと中からアイテムが出る。
- ハートブロックを3つ並べると、ボーナス点だ！

敵をすべて倒すとステージクリア。

アイテムブロック並べは、けっこう難しいわけで……。

クロック! パウパウアイランド

完成度 80%

●メディアクエスト●今春発売予定●5,800円●アクション●セガマルチコントローラー対応●全年齢推奨

ポリゴンで描かれた、かわいいキャラクターが大活躍する、噂の3Dアクションゲームだ!

かわいいワニのクロックが画面せましと大活躍!!

かわいいポリゴンキャラが大活躍する3Dアクションゲーム。ある日、クロックと育ての親であるパウパウたちが住む島に悪の魔法使いが押し掛け、パウパウたちを捕らえてしまう。逃げ延びたクロックは、パウパウたちを救い出すべく、悪の魔法使いに立ち向かうのだ。島にはさまざまな仕掛けと敵キャラがウジャウジャ。隠されたアイテムを集めながら、悪の魔法使いをやっつけて、パウパウたちを救い出せ!

島に隠されたアイテムを集めて

仲間を救い出せ!!

これがクロックのアクション!!

ふんずけ!

しっぽアタック

ジャンプ!

押す!

反転!

ゾーク・コレクション

完成度 100%

●翔泳社●7,900円●3月12日発売●アドベンチャー●全年齢推奨

パソコンゲームで好評を得たアドベンチャーの名作が、セットでお求めやすくなって登場だ。

2つの伝説が再び……

ZORK I

RETURN TO ZORK

パソコンゲーム初期に作られ、名作と詠われた「ZORK I」。そして、それから26年の歳月の後、最新の映像技術を駆使して作られ、全世界で70万本のヒットを飛ばした「RETURN TO ZORK」。なつかしいテキスト入力のテイストと、ムービーバリバリの最新技術が、この名作2本セットで味わえるのだ。まさにお買い得!

アドベンチャーの原点ここにあり

まずは行けるところに足を運んでみる。そこから新たな展開が発生することも。

言葉を組み合わせて自分の動作を作り出す。今にしてみると斬新に感じる。

全世界で愛されたゾーク伝説

美しいグラフィックとムービーの多さに思わず物語に入り込んでしまうぞ。

「ZORK I」とは全く別の操作系。スムーズに操作でき、より物語に集中できる。

スーチーパイ アドベンチャー ドキドキナイトメア☆
THE THROBBING NIGHTMARE ™

もうすぐ会えるネ♥

いよいよ迫った発売日！　神用賀での甘〜いひとときを過ごせるようになる日まで、もうじきだよ!!

完成度100%
●ジャレコ
●2月26日発売●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨●2枚組

メーカーから一言
この「スーチーパイアドベンチャー」では、応募者全員プレゼントキャンペーンを実施します。詳しくは商品についている取扱説明書を見てね。ちなみに他機種版とのソレとは、違った内容が楽しめます。絶対手に入れるべし！　（広報宣伝部　も）

神用賀で楽しい一週間を過ごそう！

リリムの魔の手から愛しきあのコを守りきるのだ！

DISK 1

美麗なOPムービーに、フル音声の会話など、一切妥協なし！1週間の具体的な流れは以下を。

本作は、かつて同麻雀シリーズに登場したコたちと楽しい会話をしつつ、恋愛関係にまで発展できちゃうアドベンチャーゲーム。プレイヤーの目的は突如街を襲った連続昏睡事件から愛しい彼女を守り、またその謎を解明すること。期間は1週間。見事達成した晩には、嬉しいデートタイムが待っているゾ！

特有の漫才風会話もあり、ニヤッとすること請け合い。

月ようび ゲームセンター「You&Me」で知り合ったキョウコさんと、街へ。行く先々で、彼女が様々な女の子たちを紹介してくれるよ。

火ようび この日の夜、例の昏睡事件が発覚。昨日キミが出会ったコたちが、目を覚まさなくなってしまったという。その情報を伝えにきたキョウコさんの要請から、今日会った女の子の寝室へ潜り込んでみると……。

夢魔・リリムが現れ、ナゾナゾを出してくる。2問先取すればとりあえず女の子を守れるが、それ以外だと彼女は永遠の眠りへ。絶対負けるな！

水・木ようび 日中は女の子との仲を深め、夜はリリムを追い払いに彼女の元へ。各女の子のイベントが発生するのも、このあたりが多い。

金ようび 事件の真相がわかったというキョウコさんたち。スーチーパイらに変身し、リリムとの決戦(ナゾナゾ強化版)へ。

変身シーンは全部一新。

決戦には麻雀もある？

土ようび 最終決戦を終えると、自動的に明くる日の朝を迎える。そして唐突ながら(笑)、キョウコさんの提案により、キミが誰のことを好きなのか、この場でその気持ちを告白することになるゾ。さて、キミが好きなのは…？

そして………
お気に入りの女の子に告白が受け入れられれば楽しい日曜日。ダメなら再び1週間を過ごし、再度アタックだ!!

次のページもありますよ

楽しいデートがキミを待っているゾ！

DISK 2

デートモードの他、回想モードや4人同時に遊べるミニゲームなどを用意。

告白がうまくいった人のみ遊べる「デートモード」で甘い時間を満喫。ドキドキのクライマックスは必見だゾ。

クライマックスは…

さあ出かけよう！どきどきいっぱいの神用賀へ!!

舞台となる神用賀には個性的かつカワイイ女の子たちとの出会いやドキドキイベントがいっぱい。ここでは、そんな街の見所などを紹介！

1 You&Me

御崎キョウコ

ゲーム中、初めて出会う人物で、「You&Me」の店員でもあるキョウコさん。遊びにいっても基本的には仕事中だが、ちょっと居眠り……な～んて場面も。お疲れ様です。

2 アンパイズ

天野マイ

相も変わらず新作パイを製作するマイちゃんはアンパイズに。仲良くなりたいのなら、お手製パイの餌食になる他ない？

3 防衛軍基地

一文字つかさ

ボーイッシュ……もとい、男勝り(？)なつかささんには、彼女が生活する防衛軍の宿舎の壁沿いにある道で出会える。

4 事務所

篠崎ありす

ピーチ王国からやってきた魔法少女だが、普段はアイドル歌手として日々を送る。毎夜、所属事務所でお留守番しているそうだから、心配なら付き添ってあげてみては？

5 教会

セシル

教会で待つのはセシル。と、ここで気になるのは右の場面。教会に1人訪れたことりの行動の真意は…？　セシルの正体と何か関係が？

神用賀全体マップ

これが街の全体図。上で詳しく紹介した以外の場所は、夜に女の子が戻るところ、または特定のイベントが起きる場所だ。ちなみにプレイヤーであるキミの自宅はアパート内で、ここにはマイちゃんの部屋もあるゾ。

河本サユリ

6 うさぎハウス

「You&Me」のすぐそばにある、「うさぎハウス」というヘンテコなお店にお勤めのサユリちゃんは、登場シーンをはじめとして悩殺ポーズ多し！　本作が18推ソフトだけに、上のような刺激的なサービスも期待していいかも…。

佐々木ルミ

コスプレから、本物のナースへと転身したルミさん。街の北東にある大病院に勤めているので、彼女との仲を深めたいのなら、「具合が悪い」とでも強引に切りだし、話のきっかけを作っていこう。

7 病院1F

みるく

7 うさぎ小屋

制服の征服を企む宇宙人、みるくは普段ルミさんのペットなので病院のうさぎ小屋にいる。また、火曜から公会堂で開催されるコスプレイベントに出没するとの噂も。

片桐シホ

8 片桐邸

街の北側にそびえ立つ豪邸に住むのは、お嬢様のシホ。こまめに足を運んでいれば、おしとやかなイメージとはまた違った、彼女の一面が見られることも。見逃せないネ。

桜井ミユリ

別名"薄幸の美少女"ことミユリちゃんは、いまも入院中。お外へ遊びにいけない彼女のことを想うのなら、病院の2Fにある病室へおしゃべりしに行くのがいいかも。

7 病院2F病室

槙枝さなえ

9 レイカ邸

メイドとしてレイカさんの屋敷に勤めるさなえさん。おっとりした性格が響いてか(笑)日中は毎日庭でお掃除中。いつも笑顔で迎えてくれるゾ。

水野ユキ

10 神用賀高校

小悪魔的な魅力で支持を得ているユキちゃん。高校前での登場シーンは必見。ちょっぴりわがままで、自信過剰な一面がよく現れていて思わず「ププッ」と。

橘レイカ

9 レイカ邸内

さなえのご主人様のレイカには屋敷へ行けば会える。少しタカビーだけどそれも彼女の魅力です。

新キャラクター2人もチェック!

リリム

毎夜女の子を夢の世界へ誘うリリム。とある条件で最終決戦を勝てば、ムフフなシーンもあるとか…。

二ノ宮ことり

ことりちゃんはストーカー的にキミを追いかけるので、特定の居場所はない。ただ二ノ宮邸にいけば…。

主要キャラ担当声優陣紹介！

ムービーで展開するイベント以外にも、画面上のキャラクターと連動してのボイスイベントも用意されている「白き魔女」。キャライメージにピッタリの声優さんたちによる熱演に期待してほしい。

息の合った声優さんたちの熱演で、シナリオはさらに盛り上がるぞ。

●ジュリオ…… 桑島法子

●クリス…… 三石琴乃

発売目前!! 巡礼の旅ガイド

ついに発売まで秒読み段階に入った「白き魔女」。今号でも2人の巡礼の旅の軌跡を追いながら、ティラスイールの紹介を続けていくぞ。またインタビュー第2弾はディレクターの五井氏が登場。開発秘話をうかがった。

白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～

●シャーラ…… 冬馬由美

●グース…… 林　延年

●ローディ…… 島田　敏

●アルフ…… 掛川裕彦

大海原を越えて…

故郷フォルティアを離れ、ついに大海へと飛び出したジュリオとクリス。魔女の海を越えメナート国を目指す2人は、豪華客船鷹の爪号での、慣れない海上生活を楽しみながら旅を続けていく。

鷹の爪号とゆかいな船員たち

「巡礼の旅人はお客にあらず」といきなりジルバ船長に宣言された2人。お金を払わない以上船員と同格ということで、船内の仕事をあれこれ手伝うことになった。乗船1日目はジュリオが掃除、クリスが料理の仕事を担当。他の乗客や船員とすぐに仲良くなった2人は、初めての仕事をなんとかクリア。問題はただ1つ、クリスの料理の腕だけだったらしいが……。

嘘をつけないボスレイの批評をフォローするジュリオ。

クリスはもちろん一生懸命やってるとは思うんだけど…。

Check! 船長の日記

ジルバ船長はゴツい顔からは想像できないくらいマメな人。それは船長室に置いてある航海日誌が、毎日キチンと書かれていることからもわかる。船内の仕事が終わったら読ませてもらうといいぞ。

最後の一行が妙にミスマッチで笑えてしまう。

●ハドソン●2月26日発売
●6,800円●RPG
●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

完成度 100%

メーカーから一言

遠足ではありません。旅なのです。準備はいい？ 大切な人に挨拶は済んだ？ ジュリオとクリスたちと一緒に、あなたも巡礼の旅に出発です。世界を巡り、素敵な人々と出会い、そして「白き魔女」の……。どうぞ素敵な旅を！ 健闘を祈ってます!!（田部井）

船内に盗賊が!? 犯人は誰だ？

2日目の朝が来た。今日の仕事はジュリオが甲板清掃、クリスが洗濯だ。2人が楽しみながら仕事を一通り終わらせると、意外な事件が持ち上がっていた。新婚旅行で乗船していたロジャーとテス夫妻の持ち物がなくなったという。事件の解決をまかされたジュリオは、持ち前の観察眼と推理力で、意外な犯人を追いつめていく。

本当に泥棒がこの船にいるのかな？

Check! あの本が読める!!

パソコン版では中身を見ることができなかった「あの本」の全貌が、サターン版で明らかになる!?

これはちょっとジュリオには刺激が強すぎでは？

泥棒の犯行か？ 次々と船員たちが倒れていく！

別れと出会い……

なんとか盗品を取り返した2人。だが今度は鷹の爪号に重大な危機が迫る！ ここは、密航してたハックおじさんの力で乗り切ろう。みんながヘトヘトになったころに、船はメナートへと到着するのだ。

仲良くなった船員たちとの別れはツラいもの。

●フィリー… 大野まりな

●バンバン… 永島由子

●バダット… 遠藤守哉

●デュルゼル… 青野 武

巡礼初心者必読! ティラスイールの歩き方

……………第3回〈チャノム国編〉

巡礼の旅ではアンビッシュへの通過点となるチャノムの国。首都ダイスは領主が認めた国営カジノのおかげでとても豊かだが、その反面で首都以外の町は荒廃し、人々の心もすさみがちだ。巡礼中はそれほど大金を持つことはないが、少しくらい余裕があればカジノで気分転換するのもいいだろう。

●地理と歴史

国土が狭く、高低差も激しいため農耕に向かない土地ばかりのチャノムは、国営カジノという方法で発展してきた。だがそのおかげで首都ダイスは華やかながらも治安が悪く、地方の町はどこも貧しい暮らしを強いられている。

国営カジノのおかげで首都ダイスは繁栄を享受しているのだが……。

白き魔女について知っているお婆さんが、ダーツの北に住んでいる。話を聞こう。

●見どころ

チャノムの見どころはなんといっても首都ダイスの国営カジノ。誰でも手軽にルーレットとブラックジャックを楽しめる。アンビッシュとの国境にある三都橋も、美しい景色が観光名所となっている。

3国をつなぐ三都橋。橋からの景観はティラスイール三景にも選ばれている。

国営カジノ

コインの値段は1枚につき10ピア。これを換金すると1枚7ピアにしかならないので、しっかり勝たないと確実に損してしまう。お金持ちが目立つのは街の裕福さゆえ?

お金があって大きく儲けるならやっぱりブラックジャックで。

少ない資金でもダブルアップで大金を手に入れることができる。

●チャノムの歩き方

首都とそれ以外の町で貧富の差が激しいチャノム。だが貧しいながらも自然と正面から向き合って暮らしている人たちのほうが、カジノ遊びに明け暮れている人たちよりも生き生きしているのがわかるはずだ。カジノで大事なお金をすってしまったら、彼らの元を訪れ、前向きな生き方を勉強してみるといいだろう。

カジノに興味のない人は自分のペースでのんびり暮らしている。

運がよければ近隣の町々を回っている吟遊詩人のコンサートに出くわすかも。

●魔獣たち

森や沼に囲まれたチャノムでは、人の暮らす場所に魔獣が出てくることはほとんどない。もしあってもはぐれ狼くらいなので、巡礼の旅人でも簡単に追い払える。

森の中から突然狼が飛び出してくる場合もある。安全でも備えは怠らないように。

アクセス

双竜の谷の関所からチャノムの首都ダイスへは一本道。走ればすぐに豪華な街並みが見えてくる。ここからダーツの町へは457ミロ先。周囲を毒沼に囲まれている、やや辺ぴな場所にある。

魔女の予言のせいでこの辺りは毒沼になったとか。

トラブル

カジノでは初心者は変な誘いに乗ったりしないことが賢明だ。甘い言葉にだまされて、気がついたら払えもしない大金を巻き上げられるケースが最近は続出。欲に負けると身を滅ぼすことに。

巡礼の旅人がそんな大金持ってるわけない……。

グルメ

ダイスへと向かう途中に、自宅で独自のハーブティーを作っているおじさんがいる。毎日いろんな調合を試しているので、どれもおいしいかどうかは微妙だが、飲んでみる価値はありそう。

運が良ければとってもおいしいハーブティーをいただくことが。

開発者インタビュー〈第2弾〉

「白き魔女」ディレクター

五井智久氏

Profile

ハドソン入社前はバーテンの経験もある五井氏。じつはかなりのセガフリークで、Beepの付録ソノシートはすべて持っているらしい。物静かだが熱い人なのだ。

発売を直前に控え、やっと肩の荷が降りたであろう五井氏に「白き魔女」の開発秘話をうかがった。原作となるパソコン版をどう消化していくか。今回の「白き魔女」サターン移植に関しては、その辺りにコンセプトがありそうだ。

「英雄伝説Ⅲ」じゃなくて、「白き魔女」が作りたかったんです

――あまりの変貌ぶりに、パソコン版のファンからは戸惑いの声が聞こえているのですが、現場の意見としてはどうなのでしょうか。

五井　最初にファルコムさんと話をしたときは「単なる移植でいきますが」と言っていたんです。純粋なマシンコンバートなら手間はかからないし、楽ですよね。でも、ぼくがパソコン版をプレイした結果、単なる移植では無理だろう、という結論に達したんです。シナリオはもちろん優れてましたよ。でも戦闘を極力排除した実験的なシステムでしたからね。コンシューマーでこれはキツいと。今の時代にそのままの形で出しても、ユーザーは受け入れてくれないだろうと思いまして。で、今のマシンでの表現できる「白き魔女」を作ろう！　となったんです。そこで難しいシステムは却下しますよって、ファルコムさんに打診したら「ぜひそれで」とも言われたんです。でも発表当時は、パソコン版とのあまりの違いに批評されることも多くて、そえたさんも落ち込んだりして、アニメや素材なんかも遅れが目立つ時期とかがありました。それでみんなで会議を開いたりもしましたね。否定的な意見は多いかもしれませんが、逆にそえたさんのキャラだから買いますっていう人や、こういうのもアリなんじゃない？　っていう人たちもいて。ぼくらとしてはそういう人たちに支えられてきたと思ってます。

――開発で苦労した点は。

五井　パソコン版ではユーザーに対してうまく伝わってない部分というのがいくつかあるんです。実際に裏設定をひも解いてみると、じつは……みたいな。でもそれが、当時のパソコンの表現力ではうまく伝わりきれていなくって。例えば巡礼という言葉がありますよね？　ゲームをプレイしていけばいろんな場所で聞くことになるんですが、これが20年前の魔女の巡礼なのか、それともラグピック村の巡礼のことなのか。そこらへんがごっちゃになってるんですよ。パソコン版では上手に伝えられなかったこういう部分を修正するのは、とても骨が折れましたし、一番気を使った点でもありました。何をどこまで直すという基準が、非常にデリケートな作業でしたね。

――シナリオ的にはどういう部分がオススメなんでしょう。

五井　最初から最後まで世界を救う旅じゃないってとこですかね。ゲームのスケールが、つねにジュリオとクリスの周囲しか取り上げない。あくまで普通の旅行者で、終始一貫している部分は、最近のRPGとは差別化できてますね。勇者は自分ではなくて、周囲の人たちなんですよ。それぞれに事情を抱えたわけアリの大人たちに支えられて旅を続けていくジュリオとクリスは、そういう大人たちを見て、彼らを助けようと行動するうちに成長していくわけです。あくまで等身大の世界を、あくまで普通の少年と少女が旅して成長していく。そこにプレイヤーが感情移入できる部分があると思っています。実際に自分がティラスイールを旅しているような、そんな感じを覚えるはずです。

――サターン版の「白き魔女」が完成した今、ファンに一言お願いします。

五井　賛否両論あると思いますが、ぼくたちはもっと底辺を広げる作品を作りたかったんだと。ニュアンスが伝わるかどうかわかりませんが「英雄伝説Ⅲ」を作りたかったんじゃなくて、「白き魔女」が作りたかったんですよ。コンシューマーの人にはわかりやすく、従来のファンには違った感じの作品を届けたい。努力したかいあって、いいものができたと思ってます。システムや戦闘重視のRPGしか遊んでない方には、ぜひプレイしてほしい。ティラスイールという世界の旅で、14歳の頃の自分に戻れるかもしれませんよ。

クリス
巡礼の旅が終わったら
また、いつか乗せてね。

膨大なテキストを1つ1つ考察し、修正する作業は、並大抵の仕事じゃない。

スタッフのこだわりはボイスイベントでのキャラの口パクにまで現れた。

もうひとつの英雄伝説

どこを調べる？

最近ではまず見かけない古めかしい形の開閉扉がついている。

今まで数回にわたって前半のストーリーを紹介してきたが、発売まで1週間と迫った今回は、ゲームの進め方やトラップの解き方から、DSR（ダイレクト・サーチ・リアクション）TDS（トラップ・ディバージェント・ストーリー）などのシステムを総復習。また廃屋に閉じこめられてしまった人々の関係を紹介していこう。

システム、人物関係を総復習！

慟哭 doukoku そして…

完成度 100%

●データイースト●2月26日発売
●6,800円
●トラップアドベンチャー
●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

メーカーから一言
もうすぐ発売です!! 開発中には、いろいろなことがありましたが、最終的には満足のできるものに仕上がっていると思います。あとは、ユーザーの皆様にお楽しみいただくだけです!!
（開発D　高橋）

トラップアドベンチャーとは？

このゲームの目的は、廃屋から脱出することだ。そのために廃屋の中を歩き回り役立つアイテムを入手。そのアイテムを使って扉の鍵を開ける、壊れたパイプを修理するなどトラップ（仕掛け）を解いていくのだ。そして無事女の子と脱出できたあかつきには……。

廃屋の中はかなり広い。ストーリーが進むと行動範囲も広がり、行ける部屋が増えていく。

狙われているのは自分だけではない。死の恐怖から女の子を守るのはキミの役目なのだ。

千砂：「すみません、迷惑をかけて」

DSR ダイレクト・サーチ・リアクション 女の子から死体まで何でもクリックしよう

部屋の中はどこをクリックしても、メッセージが返ってくる。アイテムを見つけるだけではなく、中にはトラップを解くヒントがあるかも。気になる箇所はすべてクリックしよう。

どこか調べないと。

パートナーがいると…

誰かと一緒に行動する場合、同じ場所をクリックした場合でも、1人の時とは違う反応がある場合も。下はメイド部屋のスイッチを切った時。急に暗くなり、驚いた梨代が主人公に抱きついて……。

一也　：「ごめん梨代…。そ、その、他を調べようか」

役立ち「アイテム」を見逃すな

アイテムを取ってトラップを解除しないことにはストーリーも進展しない。取れそうなものは何でもクリックしよう。

暗い場所を調べるためには懐中電灯が必需品。奥に見えるものは……。

タンスの中には、非常用のような懐中電灯が入っている。

タンス中にある取れそうな物は、メイド服と懐中電灯。今、必要としているのはどっちだ？

僕はベッドの下の暗がりを照らし、中をのぞき込んでみた。

どんな部屋があるのだろうか？

廃屋の中にある部屋をいくつか紹介。生活感のあるものから、まるで牢獄のような部屋まで様々だ。

ずいぶん大きな部屋だ。この屋敷の主人が使っていたのだろうか。

部屋に入った時、中に誰かがいるような気がして、一瞬ヒヤリとした。

臭いのもとはどうやらこの魚のようだ。しかもこれは…ピラニアじゃないか？

どこを調べる？

閉じこめられた10人の関係を知る

この廃屋に来るまでのいきさつは？ プレイする前に、彼ら10人の関係と事故に巻き込まれるまでの行動をもう一度確認しておこう。

バスの乗客

主人公の学校の通学にも使われるバス。かなり山の中を通るため、夜は乗客が少ない。運転手は、事故の後に助けを呼びに、行ったまま帰ってこない。

笹本梨代

主人公の幼なじみ。子供の頃は良く遊んだようだが、今はただのクラスメイト。ピアノを弾くことなど、女の子らしい趣味が多くいつも優しい微笑みを浮かべている。

主人公

左の笹本梨代と同じ学校に通う、高校2年生。卒業式の合唱練習のため帰りが遅くなり、バスの事故に遭う。

椎名真理絵

主人公の通う学校の化学教師。このバスへは学校からではなく、途中の山の中からから乗車してきた。

神田川国昭

真理絵と同じく、山の中のバス停から乗車してきた。バスの中では、他の席が空いているのに真理絵のとなりに座ったり、不審な行動が多い。

田辺浩行

主人公たちの前に座っていた男。体の具合が悪いのか、常にせき込んでいる。他の人間と接することをひどく嫌っているようだ。

乗用車の3人

車には持ち主の桂と、旅行帰りにバスに乗り遅れたところを桂に助けられた、いつみと千砂が乗っていた。その車が偶然、事故に遭い……。

青木千砂

いつみとの旅行の帰りに事故に巻き込まれた。おっとりとした外見だが、その実、芯が強い少女。

羽鳥いつみ

東京から千砂とともに旅行に来ていた高校1年生。子供っぽい面があり、何かとトラブルメーカーになりそうな存在。

柴田 桂

車の持ち主。旅行途中のいつみたちを駅まで送る途中に事故に遭った。大学生くらいの長身な青年。口数は少ないが、いざというときには頼りになりそうな存在だ。

etc…

バスにも、乗用車に乗っていなかったが廃屋に迷い込んでしまった2人。もっとも謎が多い面々だ。

ノーマ・ウェンディ

名前のとおり外国人だが、なぜか関西弁を喋る少女。お金持ちのお嬢様らしく、高飛車な面もあるが、気を許した相手に対しては優しいところを見せる。

白川子鈴

ノーマの家でメイドをしているという子鈴。普段は眼鏡をかけた地味な雰囲気の少女だが、着慣れているというメイド服を着た彼女は、まるで別人のよう。

TDS（トラップ・ディバージェント・ストーリー） アイテム選びが運命の分かれ道

このゲームに登場するトラップの中には、鍵を開けるというような特定のアイテムでしか解除できないものと、右の例のような何通りも解く方法があるトラップがある。トラップを解くために使用したアイテムによって、成功もしくは失敗する場合があり、そこでストーリーが分岐することがあるのだ。失敗しても別のストーリー展開になる場合があるのでいろんなアイテムを使ってみよう。

千砂：「ボイラーが壊れているみたいです」

お風呂に入りたいといういつみの頼みを聞いてあげよう。まずそのためには……。

ボイラー室にて

お風呂に入りたいが、お湯が出ないといういつみ。案の定ボイラーには火が付いていないだけでなく、水道管にヒビが入っている。まずはこの水道管のヒビをどうにかして塞がなくてはならない。今、持っているアイテムで応急処置をしておこう。

茶づつのおばけの様な機械が、部屋の中央に鎮座している。この機械が各部屋にお湯を供給するのだろうか？

アイテムAを使う（成功）

入浴シーンが見られるかも

なんとか風呂に入ることができた、いつみたち。しかし働いた自分にも、少しくらい役得があってもいいのでは。脱衣所の前に行くと2人の会話が聞こえてくる。

脱衣所

いつみ：「千砂って、お風呂でどこから洗う？」

アイテムBを使う（失敗）

思い出話でいい雰囲気に…

ヒビを塞ぐのに失敗したため、あきらめて洗車場へ。そこで梨代が思い出話を始めた。こんなふうに2人きりで話すのは久しぶりと、梨代は笑顔で語る。

梨代：「こんなふうにゆっくり話すのは…体育祭以来かな。

Jリーグ 実況 炎のストライカー

いよいよキックオフ！

トンボ帰りの強行日程で、行って来ました札幌へ！ ディレクターへのインタビューで「炎スト」の魅力に迫ります！ カニを食べるヒマはありませんでした！（泣）

完成度100%

●コナミ●2月26日発売
●5,800円●スポーツ
●4人まで同時プレイ可能
●全年齢推奨●ターミナル6対応

メーカーから一言 キミだけのオリジナルクラブが作れるのが「炎スト」のいいところ。自分の学校のサッカー部がＪリーグの覇者になるってのも夢じゃない。開発中にも数々の迷（？）クラブが誕生したけど、第１号はやっぱり、コンサドーレ札幌だったね。（開発チーム）

今、明かされるアクションボタンの真実

KCE SAPPORO 開発ディレクター特別インタビュー

アクションボタンの発想は「NBA」から

――この「炎のストライカー」はN64やPSの「実況サッカー」シリーズとは独立した新シリーズとのことですが、その理由は？

小林　サターンで初めてコナミのサッカーゲームを出すということで、他のハードでは遊べないものを作りたかったんです。だから、オリジナルの要素にはこだわりましたね。もちろん「実況サッカー」のブランドイメージも大事なので、N64版やPS版を制作したKCEの各社に協力してもらって、これまでの作品の良い部分もきちんと取り入れています。

――オリジナル要素の中で、特に力を入れたのはどの部分ですか？

小林　１つはアクションボタンに代表されるように、サッカーの格好良いところとか面白いところを手軽に楽しんでいただきたいということですね。それと、もう１つはクラブチームを１つ丸ごとオリジナルで作れてＪリーグの中で戦えるっていうのをやりたかったので、カスタマイズのモード。この２つが大きいですね。

――アクションボタンというのはかなり独創的なアイデアだと思いますが、発想はどこから？

小林　実は、私が以前手掛けた、PSの「NBAパワーダンカーズ２」というバスケットゲームの頃からアクションボタンはあったんです。で、その時のユーザーの反応が結構よかったんで、ぜひサッカーでもやりたいなと思ってたんです。

――なるほど、かねてから温めていたアイデアだったんですね。

小林　基本的な操作だけでも、ちゃんと遊べるようにはなっていますけれども、そこでさらにXボタンをちょっと押してみたら色々なことができる。それもただできるんじゃなくて、ボタンを押す状況ごとに違ったアクションが出てくるんですが、それでゲームに幅が

勝負のカギを握るのは“アクションボタン”と“AB同時押し”

立ち止まった状態でXボタンを押すと、リフティングでボールを真上に跳ね上げる。

クライフターン

ゴールに向かって左右方向にドリブルをしているときにはクライフターンで方向転換！

「Ｊリーグ実況　炎のストライカー」は、コナミが送るサターンで初めてのサッカーゲームだ。これまでPSやN64でリリースされた「実況サッカー」シリーズの移植ではなく、サターン独自のオリジナルシリーズとして登場する。

この「炎のストライカー」の特徴は、その操作方法にある。通常の操作は簡単だが、アクションボタン（Xボタン）や協力技（ＡＢボタン同時押し）を使うことで、より高度なアクションを出すことができるのだ。どんな技が出るかはその時の状況によって変わってくる。右のリストを参考に、出すことのできる技を覚えよう。

アクションボタンで出せる技リスト

●オフェンス時●

- ドリブル中→フェイント
- ゴールに向かって左右方向にドリブルしている時→クライフターン
- ドリブル中２回連続で押す→ジャンプ
- パスを受け取る瞬間→リフティング
- アクションボタンと同時に方向ボタンを反対方向に押す→ヒールリフト
- ハイボールに対して→ボレーシュート

●ディフェンス時●

- ボールを持った相手の近く→タックル
- 高いパスやシュートに対して→体を当ててディフェンス
- ゴール前で相手がフリーに→飛び出してシュートコースをふさぐ
- センタリング→飛び出してキャッチ

AB同時押し➡協力技

オフェンス時にＡＢ同時押しで、味方選手との協力技ができる。ダッシュしているときには壁パス、ダッシュしていないときはスルーパス。ゴールエリア付近ではセンタリングから強力なシュートが！

スルーパスで決定的なチャンスが生まれるのだ。

北の国から 心温まるエピソード!?

小林　資料を集めるために、スタッフみんなでコンサドーレ札幌の試合を観に行ったことがあったんですが、雨が降って散々でした（笑）。5月頃だったんで、まだ札幌は寒いんですよ。凍えながら写真撮ったりしてましたね。あと、地元なんで、スタッフの中にもコンサドーレのファンが多いんです。ただ、「炎スト」は'97年度のデータなので、残念ながらコンサドーレは入ってなくて。だから、オリジナルクラブが作れるのは、コンサドーレを再現してJリーグに参戦させたかった、という意味もあるんです。あんまり大声では言えませんけど……。

出てくるという考えだったんです。

アクションゲームとしての面白さが大切

――なぜ“簡単な操作”ということにこだわっているのですか？

小林　サッカーゲームは、どこの作品も、操作が比較的難しいという印象があったじゃないですか。何とかその辺をちょっとでも打開したかった。それに、操作は簡単だけど奥が深いというゲームを作って、初心者からヘビーなユーザーまで幅広くいろんな方に楽しんでいただきたいというのが、私のテーマの1つでもあるんです。

――グラフィックで工夫された部分などはありますか？

小林　今回、絶対これは譲れないっていうのがありまして、選手の動きが滑らかで、それでいてパターンが多いというのをどうしてもやりたかったんです。従来のサターンのサッカーゲームはこういう部分が弱かったものですから。

――ユーザーにぜひ注目してほしいところはどこですか？

小林　やっぱり、アクションボタンで出てくる技ですね。アクションゲームなので、実際にゲーム中で技が決まった時の爽快感は大切だと思います。それから、私がスポーツゲームを作るときにいつも思うことなんですけど、ゲームを通じてそのスポーツを実際に好きになってくれたらな、と。だから「炎スト」をやって、「サッカーって面白いな」と思ってくれたら……。子どもさん達がテレビゲームで覚えたアクションを、実際に公園とかでマネてくれたら、すごくうれしいですね。でもオーバーヘッドなどはダメですよ。ケガをしてしまいますからね（笑）。

――派手な協力技は、下が柔かいところでやりましょう。

コナミ コンピュータエンタテイメント 札幌 開発部 小林幸広氏

サッカーの面白さをこのゲームで伝えたい

「炎のストライカー」開発ディレクターで、プログラムにもたずさわる。過去に手掛けた作品は「NBAパワーダンカーズ2」（PS）。「炎スト」ではエスパルスを使っているが、足の速いレッズに苦戦しているらしい。

北の国から まだまだ隠されたおまけがある？

小林　これは、まだあんまりくわしくはお話しできないんですが……。一応、隠し要素としては、ミニゲームと隠しクラブがあります。出し方については、ゲーム終了後に出てくるニュース画面をまめにチェックするとヒントがわかると思います。

これが試合が終わった後に出るニュース画面だ。

6つのゲームモードでJリーグの熱戦再現

プレイすることができるゲームモードは6つ。その内容は右の表を見ていただくとして、注目してほしいのは“トレーニング”だ。ただの練習モードと侮るなかれ。ミニゲーム形式のメニューをこなすことで、実戦に必要な基本操作や攻撃の組み立てを練習できるようになっているのだ。練習終了時には点数が表示され、合格点に達するとレベルアップできる。

“トレーニング”の中のドリブルの練習。うまく相手選手の間をくぐり抜けよう。

●エキシビション●
好きなクラブを選んで1試合だけ行うモード。対コンピュータ戦の場合は、相手のクラブの調子やキーパーのレベルを選ぶことも可能。

●Jリーグ●
2ステージ制、ホームアンドアウェイ方式のリーグ戦を行う。もちろん、自分で作ったオリジナルクラブを参戦させることもできる。

●トーナメント●
Jリーグの全クラブによるトーナメント戦。天皇杯やナビスコ杯のような形式で遊べる。もちろん、負けたら即ゲームオーバーになる。

●オールスター●
Jリーグの“外国籍選手選抜”対“日本国籍選抜”（JOMO杯のようなもの）と、“東西対抗”（通常のオールスター）の2種類。

●PK●
PK合戦を行うモード。コンピュータとの対戦はもちろん、2人対戦も可能だ。ゴールのどこを狙って蹴るか、相手の出方を読もう。

●トレーニング●
練習モード。“シュート”“ドリブル”“コーナーキック”“ディフェンス”“フリーキック”“パス”の6種類がある。

オリジナルクラブが作れる

“カスタマイズ”のモードを使えば、選手の移籍、オリジナル選手の作成、オリジナルクラブの作成ができる。これで、今回は登場しないコンサドーレ札幌を再現したり、自分で考えた独自のクラブをJリーグに参戦させたりできる。ちなみに、強いクラブを作るためにはスピードやスタミナに重点を置くといいらしい。

実況はジョン・カビラ氏 解説は松木安太郎氏

「実況サッカー」と言えば、何と言ってもゲーム中の実況は欠かせない。今回、実況を担当するのは、「セリエAダイジェスト」でのハイテンションな司会ぶりが有名だったジョン・カビラ氏。解説を担当するのは、現・セレッソ大阪監督の松木安太郎氏だ。カビラ氏のアツ～イ実況と、松木氏のクールな解説がゲームを盛り上げてくれる。ゴール前の混戦も、しっかりフォローするぞ。

シュートだ！

結婚しちゃったんだね、私たち……

卒業III Wedding Bell

ウエディング・ベル

「卒業〜クロスワールド」と「卒業Vacation」を含めるとシリーズの第5弾となる『卒業III』は、落ちこぼれの生徒たちを卒業まで導くだけでなく、選んだ生徒との秘密の結婚生活もシミュレートできる意欲作。「卒業」シリーズの有終の美を飾るのにふさわしい内容だ。今回は妻である生徒との、休日のデートイベントの画像を紹介しよう。

完成度 90%

●小学館プロダクション
●3月発売予定●6,800円
●育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

この「卒業III」は、教え子の1人が自分の妻というオドロキのシチュエーションでスタートします。生徒指導と結婚生活と「ヒミツ」を守ることの3つを両立（？）させるゲームです。難題ではありますが、いろんなケースを楽しむつもりで挑戦してください。

5人の教え子はみな個性的、君なら誰を選ぶ？

「卒業」ファンには2人だけの生活の方に興味があると思うけれど、やはり最初は教師としての学園生活に触れてみたい。

5人の生徒は、それぞれ得意な科目と苦手な科目を持っている。苦手な科目を勉強させると、修得まで最大6日かかることもしばしば。そこで登場するのが『特別講義』だ。特別室がふさがっていない限り、誰でも受けさせることができる。すると、信頼度が大幅にアップするだけでなく、6日かかる日程を半分の3日で修得、みるみる成績がアップするのだ。

尾崎 恭子

おざき・きょうこ
誕生日　11月22日
得意科目　芸術
苦手科目　協調性、素行

他人に迎合することが嫌いな一匹狼で気分屋。だが、責任感は強く、クラスメイトからの信頼は厚い。家庭でも、妻としての役割を充分に果たしてくれるだろう。

菊池 希美

きくち・のぞみ
誕生日　4月26日
得意科目　魅力
苦手科目　常識

甘やかされて育ったため、世間一般の常識からは多少ズレている。一言で言うと天然ボケ。
家庭でも、その天然ボケぶりは変わらない。無邪気で可愛い妻、といったところだろうか。

斉藤 由加里

さいとう・ゆかり
誕生日　7月12日
得意科目　体力
苦手科目　文系、理系

明るく元気なお調子者。その分、本音を隠して、無理に笑ってしまうところがある。
寂しがりや、という彼女の本質を理解してあげれば、楽しい夫婦生活がおくれることだろう。

私立清華女子高校の制服は、ファンにはおなじみのグリーンを基調としたセーラー服だ。残念ながら登下校シーンはないが（2人の関係はヒミツなので）、清楚な制服には、私服とは違った魅力があるよね。

清華のお嬢様と一つ屋根の下

松山 美咲

まつやま・みさき
誕生日　1月31日
得意科目　文系、理系
苦手科目　常識

冷静沈着、几帳面。人の思考パターンなどを読んで先手を打つタイプ。
もちろん、その気配り上手な性格は妻の時でも同じだが、夫を『ダーリン』と呼ぶ甘えん坊に変身する。

渡辺 和恵

わたなべ・かずえ
誕生日　9月13日
得意科目　理系、文系
苦手科目　体力、芸術

おとなしく控えめな大和撫子。反面、自分の考えを表に出せないタイプといえる。
家庭でも、知らぬ間にストレスをためてしまったりするので、常に気を配ってやる必要がある。

特別講義を上手に活用しよう！

特別講義を受けさせると、効率よく成績をアップさせることができる。しかし、次ページで紹介している妻とのデートイベントを成功させるという点でも、特別講義は重要な意味を持つ。

信頼度をアップさせることで、デート時に生徒と遭遇しても2人の仲を疑わない→ウワサにならないという利点もある。生徒たちの休日の情報を入手すれば、前もって安全なデートスポットを知ることができ、デートイベントを確実にアルバムに収めることができる。

1.パラメーターup

信頼度がアップすると、生徒の成績上昇にもグッとはずみがつくのだ。

2.休日情報収集

6ヶ所あるプレイスポットのうち、4つに妻以外の生徒が現れるのだ。

日・祝日はデートイベント、思い出をアルバムに残そう

『卒業III』は、今までの育成部分がゲームの全てではなく、幼な妻とのデートを楽しみながら、2人の愛のアルバムを完成させることも大切な目標なのだ。週末の日曜日には、妻と2人で横浜のプレイスポットにデートに出かけることになるが、他の生徒4人に見つからなければ、ご覧の通りのデートイベントが発生。初々しい新妻との2ショットが楽しめるのだ。これらのグラフィックは、ゲーム終了後アルバムモードでいつでも鑑賞できる。

週末のデートを収録していけば、立派なアルバムの完成だ。生徒の休日情報はきちんと入手しておきたいね。

和恵　いつかは、私たちもあんなふうになれるでしょうか?

渡辺和恵は、しっかり者の奥さんになろうと頑張っている。こうやって2人でゆっくり夜店を回っていると、彼女の優しさが心に染みてくる。

希美　今日は、何をお召し上がりになります?

菊池希美は、和服が似合う静岡の大地主のお嬢様。主人公を旦那様といって立ててはくれるが、ちょっと世間ずれした金銭感覚が玉にキズ。でも彼女の手料理はおいしいのだ。

特定の日にはすてきな出来事が!?

妻の誕生日や自分の誕生日、バレンタインなどの2人にとって重要な日には強制イベントが起きる。平日の学校や日曜のデートイベントとも違った、自然な表情や、優しい声に接することができる。

ゴールデンウィークには、特殊イベントとして国内旅行に行くことができる。嬉しはずかしの彼女の入浴シーンも鑑賞できるので期待しよう。

松山美咲は、国際感覚を持ったお嬢様。だからといって、いきなり国際線に乗ってヨーロッパまで旅行するなんて。え!?費用はローン返済だって、トホホー。

由加里　でさー、そこで美咲がこう言うわけ。『やっぱりダーリンって呼ぶのが一番いいんじゃないかしら

斎藤由加里はおしゃべりが大好き。いつでも楽しそう。

学園行事も盛りだくさん、ミニゲームもあるのだ!

鑑賞するだけだった学校の年間行事に、今回はなんとミニゲームとしてプレイできるものも登場。「臨海学校」、「体育祭」、「スキー教室」がそれだ。いずれもプレイすると思わずハマってしまう面白さだ。

シリーズではすっかりおなじみになった「演劇祭」、「清華祭」、「定期試験」もバッチリ収録されている。今回紹介できなかったが、生徒たちの非行シーン、病欠シーンも、もちろんあるのだ。できることなら生徒たちのアクシデントは、見ないですませたいものだが。

5月　演劇祭

全員で「ピーターパン」の劇をする。フック船長はともかく、ワニの役はみんな嫌がりそう。心をオニにしてやらせるしか。

8月　清華祭

舞台で「西遊記」の演劇をする。これは金角・銀角に一行が捕まってしまったところ。孫悟空はまだ現れないのかな……。

10月　体育祭

体育祭の競技種目はトライアスロン。上り坂マラソンは、連打が命。下り坂マラソンは、上手にブレーキをかけないところんでしまう。2人乗り自転車競技は、ジャンプで障害をかわしていこう。最後の遠泳は、サカナやカニたちがじゃまをするのでなかなか大変なのだ。

1月　スキー祭

よろしいですか?　はい　いいえ

大型リフトにバランス良く5人全員を座らせたら、後は左右に傾かないように上手にボタンで調整しよう。ちょっとしたミスで、すぐに全員落下してしまうので注意しよう。もっとも、5人が全員雪ダルマ姿になってしまうのを見るのもなかなか楽しいけれど……。

8月　臨海学校

宿舎内をうろついている他の4人の生徒たちに見つからないように、妻である彼女を夜の浜辺まで連れ出そう。成功すればロマンチックなシーンが楽しめるが、やってみるとこれがけっこうムズいのだ。

電車の旅は甘い予感でいっぱい♥
君だけの恋の終着駅を探そう!

「悠久幻想曲」シリーズでお馴染みのメディアワークスより、超豪華特急を舞台とした恋愛ADVがリリースされる。列車内で出会った少女たちと停車駅の観光地でデートを繰り返し、終着駅までに彼女のハートをつかめばOKという趣向だ。

物語の舞台となるのは、「ヴェガ号」。北海道稚内を発ち、札幌や青森、東京や金沢など11カ所に停車して九州の終着駅を目指す日本縦断超豪華特急だ。登場する女の子たちは13人。いろいろな経歴の娘たちに出会えるぞ。

旅は巡り会い。あなたの前にも…

お嬢様特急 エクスプレス

完成度 52%

- ●メディアワークス
- ●7月9日発売予定●6,800円
- ●アドベンチャー●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ●CD2枚組

メーカーから一言
アフレコに立ち会えば原稿の枚数に驚き、開発現場を歩けばセル画の量にびっくり! あかほり作品ということでスケールの大きさに期待が膨らんでいたら、早くもラジオドラマが開始予定に。大きく育ちそうな予感がひしひしと…。 (宣伝部 ゲーム広報)

北海道稚内から始まる日本縦断15日間の恋の旅

基本的なゲームの流れ 車内モード→観光地モード→車内モード

日本全国を15日間もかけて旅をするヴェガ号。その中身は超豪華特急の名前にふさわしく、ラウンジやゲームコーナーまでが揃っている。主人公は、この車内で少女たちと出会い、親睦を深めていくのだ。ゲーム好きの娘もいるのかな?

時刻表示つき。現在地はすぐわかる。

●どんな娘と知り合える? ●ドキドキの車内モード

女の子と知り合うことが目的の車内モード。もちろん、ただボーっとしていても彼女たちと出会えはしない。列車内の各施設を積極的に歩き回ろう。展望車や食堂など、女の子が喜びそうな場所も多いぞ。客車に行くこともお忘れなく。

どうやらケンカをしたらしい。理由はいったい? でも、女の子には優しくしなきゃね。

●風光明媚な観光地で下車 ●彼女との会話もはずむぞ!

ヴェガ号の停車ポイントは札幌・青森・仙台・松本・名古屋・金沢・京都・大阪・広島・博多の11カ所。いずれも日本を代表する観光地や大都市だ。各地では現存する名物施設が数多く登場する。札幌の時計台や東京の新都庁ビルで、彼女と記念写真を撮るのも一興だ。

恋人だらけの夜の東京タワー付近。ここはひとつ、ボクたちも恋人気分で歩き回ろう。

「爆れつハンター」「サクラ大戦」のあかほりさとる氏＆小説「ときめきメモリアル」の花田十輝氏所属

脚本はあかほりさとる事務所

「るろうに剣心」＆「ハミングバード」の

総作画監督＆キャラクターデザインは柳沢まさひで氏

カット総数、2,000枚 ハイクオリティアニメーションも使用！

一般的な恋愛ゲームの約４倍、2,000枚ものビジュアル・カットを使用する「お嬢様特急」。イベントシーンや通常画面まで、すべてがセル画による取り込みという凝ったつくりになってる。また、アニメーションシーンも充実。女の子たちとのキスシーンや別離のシーンには、従来のゲームでは考えられなかったようなハイクオリティのアニメが使用されている。

列車の旅ということで、気になる車窓の風景も常に変化するように工夫されている。そのできばえは、プレイヤーが実際に列車に乗っているような錯覚をしてしまうほど。そのリアルさにはきっと驚くハズだ。

ヒロイン以外にも女の子は登場するのよ！

本州最初の停車駅となる青森。観光名所は４カ所。竜飛岬はぜひ一度は行こう。

列車内の様子。この画面は食堂車の中。ここで、少女たちと食事をすることは可能なのだろうか？

女の子たちとのデートの日程がわかるカレンダー。ひと月分あるのはなぜ？

特急「ヴェガ」の中で出会う13人の少女たち

ヴェガにはいろいろな女の子が乗り込む。彼女たちのプロフィールを紹介しよう。

■桜井 真美（18歳）
引っ込み思案で、人見知りが激しい。話しかけられるとあがってしまう。ただ、本人はなんとかみんなと仲良くなりたいと思っている。

■山口 星奈（17歳）
明るくて男勝りな性格の持ち主。異性を意識せずに楽しい会話ができる娘だ。女の子っぽいしぐさや恋愛はちょっと苦手である。

■北上 緑（17歳）
思ったことをはっきり言葉にする性格のため、ちょっと礼儀知らずと思われがち。しかし、その裏にはうちに秘めた純粋さが見える。

■岩泉 風音（16歳）
自然と動物をこよなく愛する少女。正義感が強いしっかり者だ。世話好きだが、人と群れるのは苦手。１人でいることを好むようだ。

■松浦 愛（18歳）
控えめでよく気がつくメガネ娘。話し方も丁寧で、好感度バツグンだが、なぜか運に恵まれない。時折、どこか寂しげな表情をする。

■津山 菜々子（21歳）
かなり短気な性格だが、けっこう涙もろい。ちょっと困ったような笑顔がたまらなく魅力的だ。明るく前向きで負けず嫌い。

■エレナ・ユーリ・ノーディス（18歳）
日本かぶれ。母国は現時点では不明。陽気な裏表のない性格で、誰とでも仲良くなれる。日本語は話せなくはないが、間違いだらけ。

■飯山 みらい（15歳）
一日車掌としてヴェガに乗り込んでくるアイドル。アイドルのときは元気で何事にも積極的だ。普段は礼儀正しいちょっと地味な娘。

■伊東 小麦（18歳）
思い立ったら即実行する行動派少女。底抜けに明るく、おしゃべりが大好き。うわさ話も好きだが、悪意はない。流行に敏感である。

■鹿島 静花（22歳）
現時点で最年長のお姉さま。がさつでかなりのおっちょこちょい。ただし、外面は清楚で慎ましやか。主人公の前ではどんな姿を見せる？

■加古川秋子（17歳）
乙女チックで恥ずかしがり屋。思いこんだら一直線の性格である。少々わがままで嫉妬深いのが玉にキズ。誠心誠意つき合おう。

■七尾 つばさ（14歳）
冗談やいたずらが大好きだが、どこか憎めない天真爛漫な少女。気分屋で子供扱いされることを極端に嫌がる。獅子座の少女。

■千歳 さとみ（17歳）
性別を気にせず話ができ、それなりに冗談もわかってくれる。しかし基本的に真面目な性格であり、ウソや約束を破る人は嫌い。

もうひとつのエンフィールド物語、ついに堂々開幕！

悠久幻想曲 2nd Album

ついに発売される「悠久」の続編。今回は、システム全体の最終チェックを行っていこう。前作未プレイの人も、これを読めば本作の概要が理解できるはずだ。

完成度100%

●メディアワークス
●2月26日発売●5,800円
●育成シミュレーション●全年齢推奨
●1人プレイのみ

メーカーから一言

いよいよ来週発売！ ソフト以外の関連物としては文化放送「電撃大賞」で豪華ゲストを招いてのトーク月間や3月からTBS「ゲムドラナイト」でのラジオドラマを放送。その他、3月にグッズ、4月に文庫など続々関連商品が登場します。（宣伝　ゲーム広報）

一生けんめい働いて街の人々の支持を得よう

本作の主人公（＝プレイヤー）は、街の自警団の団員。しかし、主人公の所属部隊は今、取り潰し寸前という状態にある。それを回避するためには、一定期間内に、部隊が住民から支持されるようにならなければならない。そう、本作の大目的は「部隊の存続」であり、そのために主人公は、仲間を集めて住民から寄せられる依頼をこなし、彼らの支持を得ていかなければならないのである。

ゲームは1週単位で進行。週初めに仕事を選び、それを6日間かけて行う。この仕事によって、お金を稼ぎ、住民の支持を得、さらに仲間たちを成長させていくのである。また、週に1日だけある休日には、仲間のところへ遊びに行ったり、トレーニングをしたり、闘技場で腕試しをしたりすることが可能となっている。

スケジュール入力

週の初めに、請け負う仕事を選択する。全員で1つの仕事をこなすことも、各メンバーが別々の仕事をすることも可能だ。

依頼解決

仕事が決まったら、1週間働く。各仕事には必要な能力が決められており、その能力が不足している場合は、成功率が低くなる。

自己評価

週末には各キャラが、自分の仕事ぶりに対する評価を行う。ここで報酬が得られ、さらにキャラのスキルも変化する。

CHECK キャラクターの能力

本作で追加された、能力値という要素。これは能力そのもののほか、素質をも表しているらしい。初期値の低い能力は、伸び悩む傾向にあるのだ。

ゲームへの影響力が大きいのは、能力値よりもスキル（技能）だ。ただし、能力値とスキルも、無関係ではないはずである。

休日には、午前と午後の2回、様々なことをすることができる。仲間のところに遊びに行って仲良くなるというのが、基本的な休日のすごし方だが、会話シーンでの選択を誤ると、逆に嫌われることも……。

イベントで仲間たちとの親睦を深めよう

本作の目的は、前ページで述べたとおり。しかし実は、それと同じか、あるいはそれ以上に重要なことがある。それは、「仲間たちとの交流を深める」こと。これを怠ると、たとえ部隊存続に成功しても、寂しいプレイ&エンディングになってしまうので、友情（&愛情）は、がんばって育んでおきたい。そのために重要になってくるのが、キャラ別に用意されたイベントの数々。イベントでは何度も行動選択を迫られ、その結果次第で相手の心証も変わってくるので、選択は慎重に行う必要がある。

イベントが発生するシチュエーションは、休日に遊びに行ったときや仕事中など、様々だ。これは仕事中に起こったところ。

主人公の行動選択で、イベントの流れや結末が変わってくる。うまく進めて、好印象を得ていきたいところだが……。

CHECK 前作の仲間達に会える

前作のサブキャラを仲間にできるというのが、本作の魅力のひとつ。では、前作のメインキャラにはもう会えないのかといえば、決してそんなことはない。彼らは本作には、サブキャラ扱いで登場するのだ（つまり、メイン・サブが、前作と逆になる）。もし君が前作からのファンであるなら、彼らを意識的に探してみるのも、面白いのではないだろうか。

グラフィックは、いうまでもなく、本作用に描き下ろされている。

通常の会話シーンなどにはほとんど出てこないようだ

服装も、前作からかなり変化していることがわかる。

仕事の一部となったスゴロク任務

スゴロク形式でライバルと勝ち負けを競う「スゴロク任務」は、今回も健在。しかし、前作では強制イベント扱いであったのに対し、本作では、仕事の一種という位置づけに変更されている。したがって、スゴロク任務を発生させる時期を、任意に選択することができるわけである。さて、このスゴロク任務は「ゴールに先に着いたものが勝ち」というルールになっている。ゆえに、移動力を決めるルーレットで、とにかく高い目を出すことが大切になってくる（ルーレットは目押し可能）。また、罠やモンスターを突破するためのスキルをどれだけ身につけているかも、勝敗に大きく影響する。

「公安維持局」という、自警団のライバル的な組織のメンバーが、対決の相手になることがほとんど。公安には、イヤミな連中が多い。

ルーレットを回して、出た数だけ進む。目押しができるようにならないと、勝つのは難しいかも……？

スゴロク任務が発生する仕事は、他の仕事とは別の色で表示される。これを選ぶと、メンバー全員が、強制的にその仕事に参加させられる。

CHECK ライバル敵との戦い

モンスターやボス敵がいるマス、もしくはライバルパーティと同じマスに止まると、戦闘が発生する。それまでに覚えてきた魔法や、覚醒能力と呼ばれる能力を使って戦うのだ。

攻撃方法は多種多彩。なお本作から、敵が複数の場合は、攻撃対象を選ぶことができるようになった。

CHECK 信頼を得るために

仲間たちとの絆を深めていくためには、どうすればいいのか？　手っ取り早いのは、休日にお目当てのキャラのところへ遊びに行き、そこでの選択でベストなものを選ぶこと。しかし、それ以外にも方法はある。２人で同じ仕事に当たっていると、たいがい、その２人は仲良くなっていくのである。

主人公を、特に仲良くなりたいキャラと組ませる。そうすれば、２人の仲は親密になるはず。

もちろん、遊びに行ったときや、イベント時の選択も重要。主人公の能力に、影響が出ることも。

GO!GO!ぼくらの ひみつ戦隊メタモルV

完成度 90％

●毎日コミュニケーションズ
●4月23日発売予定●5,800円
●アドベンチャー
●全年齢推奨

主人公の新条咲慧（しんじょうさきえ）は、小学４年の女の子。転校早々、悪い宇宙人との戦いに巻き込まれてしまう。４人のクラスメイトと力を合わせ、メタモルパワーで悪の手先を倒していこう。今回は彼女たちの活躍ぶりを紹介するぞ。

メーカーから一言　開発順調で、早く遊んでもらいた～いオススメの一品。素材のよさは素晴らしい記事にあふれるとおり、軽快・愉快に可愛いキャラが見事なハーモニーを奏でています。あっ、「メタモルVのコスプレさせて♡」な～んて依頼まで入った！　絶品!!（胸囲の鉄人）

マジカルでパワフルな美少女戦士が大活躍！

咲慧たち5人は、キュートで凛々しいヒロイン。指名手配の凶悪宇宙人も、彼女たちにかかれば無事ではすまされない。

プレイヤーは、地球を守るメタモルVのリーダーとしてふさわしい行動を取らなければならない。仲間の信頼が得られないと、戦闘シーンで不利になるばかりか、エンディングにも影響してしまう。ゲームを進める上での重要なポイントを教えよう！

メタモルレッド

メタモルレッドは主人公・新条咲慧の変身後の姿。両親の仕事の都合でかもめ第三小学校に転入した咲慧は、人一倍強い正義感と、明るい性格を宇宙刑事・シャトナーに見込まれ、新リーダー・メタモルレッドに抜てきされる。変身後の姿は天使のバレリーナなのだ。

超必殺技で敵を倒せ!!

戦闘前には、「作戦タイム」と呼ばれる必殺技作成の場面がある。通常技では、満足なダメージを与えられないこともしばしば。そこで“超”必殺技の作成で、戦闘を有利に導くのだ。ゲーム中入手した「キーワード」を合成して、超必殺技を生み出そう。

ポイント①ALISシステム

会話シーンの途中にハートマークが出てきたら、その場にふさわしい感情を、方向キーによって（冷静＝左、強気＝上、弱気＝右）入力する。なお、一定時間たつと自動的に冷静が選択される。これによって相手の信頼度が変化するとともに、ゲームストーリーも分岐していくのだ。

ポイント②ALISキーワード

ＡＬＩＳ（アリス）で正解を選んだ場合や、特定のメンバーと行動することを選んだ場合などに、画面上に「キーワード」が出てそれが自動的にストックされる。このキーワードを、戦闘前に合成することによって通常必殺技や、超必殺技を使えるようになるぞ。

メタモルファイブ！ 地球の平和を守りぬけ！

ひみつ戦隊メタモルVの正体は、かもめ第三小学校の生徒たちだ。彼女たちは、負傷して戦闘能力の無くなった宇宙刑事・シャトナー（地上では大紋寺檄）に代わって、宇宙の犯罪者を取り締まる使命を持っている。ひとたびメタモル（成長）すれば、謎に包まれた強大なパワーを発揮する。

咲慧は、実はメタモルVの２代目リーダーなのだ。初代リーダーである志小城まなみは、ブルーこと佐山捺紀のミスで、とどめの一撃である「カラードジェネシス」に失敗。負傷のため転校していった。５人の心がひとつにならないと、敵を倒すことはできない。メンバーの信頼が大切なのだ。

イエロー

普段は大人しくて、引っ込み思案な友恵もえ子だが、メタモル後は開放的な性格のバニーガールに大変身。強力なハリセン攻撃で相手をビビらすぞ。

ブラック

良家のお嬢様といった感じの南百合麗子は、ボンテージ姿の冷酷なメタモルブラックに変身。モリで串刺しにしたり、頭部からビームを発射できる。

エンジェルソード 唐竹割り!!

メタモル レッド

われらがヒロイン・新条咲慧は、美しいバレリーナ姿に変身する。正義のパワーがこめられたエンジェルソードが、彼女の武器だ。超必殺技の「唐竹割り」で、敵をやっつけろ!!

ブルー

ボーイッシュな容姿の佐山捺紀（さやまなつき）は、ロングヘアーの宇宙婦警に変身。鋭いサーベルガンを自在に操り攻撃する。悪い奴らは一斉検挙だ。

パープル

高杜くるみは、TVで人気の美少女アイドル。変身後は、ちょっぴり危ないナースとして、悪者の心と身体を治療する。巨大な注射器が彼女の武器。

序盤のストーリーをダイジェストで紹介しよう！

第1章 赤い成長！新条咲慧は最後のレッド

新条咲慧は転校初日から、さまざまなトラブルに巻き込まれる。登校途中で怪しい看護婦に出会ったり、下校時に怪人と遭遇したりする。実は怪しい看護婦の正体は、メタモルパープル。咲慧がメタモルVのメンバーとしてふさわしいかどうか試していたのだ。大紋寺檄から成長ブレスレットを受け取った咲慧は、メタモルレッドに変身。宇宙貴族・ダンディー男爵をいったん退けるが……。

ダンディー男爵に対抗するために、クラスメイトたちは次々とスーパーヒロインに変身。地球の危機を救ってくれとの、宇宙刑事シャトナーの要望に、素直に応じる咲慧だった。

アドニス皇帝現れる！

自ら宇宙の貴族だと名乗るダンディー男爵の背後には、宇宙の支配者だと宣言するアドニス皇帝の姿が!? これって特撮番組のロケじゃないの。えっ、地球がピンチなんですって。

キーワード合成で超必殺技「エンジェルソード唐竹割り」をお見舞い。大ダメージを与えつつ戦闘時間を短くしないと、大紋寺長官の評価が下がる。ストーリーにも影響するぞ。

第2章 青い閃光！メタモルブルー登場

１話でも分岐によっては登場するが、メタモルVのサブリーダーこと佐山捺紀は現在リタイヤ中。原因は戦闘の失敗に責任を感じたかららしい。5人揃わなければ「カラードジェネシス」は使えない。メンバーに復帰するよう説得する咲慧だったが…。

必殺技で肉体的ダメージを与えたら、最後に心理攻撃「カラードジェネシス」で、悪者を改心させよう。５色の戦士たちから発せられた光の前では、悪い奴らも真っ白に染まる！

体育館で説得を試みる。強気で押すか、情に訴えるか、ALISの選択シーンだ。

再度説得を試みる咲慧たちだが、意見の食い違いから口論に。その時背後に新怪人が!?

これがとどめの一撃!!

発売直前!!

BATTLE GAREGGA

ぜんぶ見せます!「ガレッガ」の魅力!

発売目前となった「バトルガレッガ」。今回は世のシューティング野郎どもを熱く燃え上がらせた、その魅力を、あますところなくお伝えする。サターン版新要素の情報も見逃すな!!

完成度 100%

●エレクトロニック・アーツ
● 2月26日発売●シューティング
●5,800円●全年齢推奨
● 2人同時プレイ可能

メーカーから一言

バラエティに富んだオプション設定が可能な「バトルガレッガ」。敵弾が大きく見やすくなる「Red Ball」モードは、実はアーケード版の海外出荷仕様なんだ。また「ガレッガ」では、ムダ弾を撃つと、難易度が上がっていくって知ってた?(広報 平井)

システムをおさらい!

縦スクロールシューティング「バトルガレッガ」で、プレイヤーが操る4機の戦闘機には、無制限に撃てるショットと、強力だが使用回数に制限のあるウェポンが装備されている。これらは敵を倒すと出現するアイテムによってパワーアップできる。また、オプションアイテムを取得することで、自機の攻撃を援護する小型戦闘機も装備される。オプションはボタンでフォーメーション(ショット方向)を切り替えることも可能だ。

2P同時プレイも可能。渋いグラフィックにも注目!

自機は4(+4)機

武装と速度のことなる4機種が登場。「魔法大作戦」から登場の隠しキャラも。

ライターが語る「ガレッガ」のキモ

たとえるなら、「白刃の上を素足で渡る」。そんなギリギリの緊張感を味わえるのが「ガレッガ」の魅力。さらに、そのプレッシャーを跳ねのけてハイスコアを叩き出せば、至高の喜びが…。

ちょっとガンバると、ランクがモリモリ上昇してこの有り様。でも楽しい!

全武装を駆使せよ!

3種類の武器すべてを使って敵を倒そう。出現したアイテムは逃さずゲット!!

指先燃える

空から、地上から。敵の攻撃は際限なく続いていく!

全7ステージ!

熾烈な攻撃が待ち受ける後半面。切り抜けられるか!?

——そして巨大ボス!

面の終わりには、画面全体をおおい尽くすボスの姿が。これまで以上に過激な攻撃でプレイヤーに襲いくる!!

スコアアタックでさらに熱くなれ!

サターン版新要素の目玉のヒトツ。それが「スコアアタック」モードだ。これは、すでにクリアしたステージのなかから、好きなステージを選び、ハイスコアを競うというモノ。獲得したスコアは、ステージや機種ごとに記録され、いつでもチェックできる。このモードで面ごとのポイントを把握して、実戦に生かすのもいいだろう。

機種とステージを選択

これがスコアアタックのメニュー画面。機種・ステージごとにあげたハイスコアも、ここで確認できる。

面クリアを目指せ!

いざスコアアタック開始。どれだけ集中できるかがハイスコアへの道だ。

名前を刻め!!

ステージクリア後ベスト3までのスコアならばランク入り。名を残せ!

ガレッガ小話1

「スコアアタックこそシューティングの信条!」という、せがた三四郎ばりの熱血漢に朗報。ポーズ時にAボタンを押すとメニューが表示され、ステージ(またはラウンド)の最初からやり直すか否かが選べるのだ。「稼ぎに失敗した〜!!」なんてときは即実行。これなら究極のハイスコアが狙える!!(もちろん腕は必要だけどネ)。

ここまで細かくてイイのか――!!

充実のオプション

プレイヤーの好みに合わせて、ゲームに味つけをするオプション設定。この「ガレッガ」では、画面表示から操作方法、システムに関わる部分までと、非常に細かな設定が可能となっている。さらにここにある以外にも秘密の設定が用意されている……とのウワサも!?

細かな項目が並ぶオプション画面。画面上部の項目で、ゲームの難易度をカンタンに選べる。また「EDIT」の項目に合わせれば、プレイヤーがすべての項目を自由に設定することが可能だ。

画面モード

縦スクロールシューティングが移植されるとき、誰もが気になるのが画面の表示方法。その点「ガレッガ」には、5の画面モードが用意されている充実ぶり。右の写真はテレビ画面に映るそのままの状態を再現したもの。そのコダワリようを確認してほしい。

NORMAL A
縦画面の上下を切った形で表示。画面上部が見えないため、ボス戦などが少し苦しい……。

NORMAL B
左と同様に画面の上下が切れているが、自機の動きに合わせて上下にスクロールする。

ARCADE
液晶テレビなどを縦にすれば、アーケードそのままの感覚で楽しむことができるモード。

SIDE
縦画面を90度横に傾けたモード。横スクロールになるが、フルサイズの画面で楽しめる。

MINI
縦画面を縮小して表示する。上下の切れはないが、画面が小さいだけ敵弾も見づらい。

敵弾セレクト

敵弾の「見えかた」を切り替える項目。通常設定は「Bullet」(写真左)では、敵弾は針のように細く、状況によっては非常に見づらい。そんなときは「Red Ball」(写真右)に設定することで、見やすい赤い球状の弾になる。ちなみに、判定の大きさは変わらないので安心してほしい。

Bullet

Red Ball

S-オプション

特定の条件を満たしたときだけ出現する特殊フォーメーションが、最初から使えるようになる。オプションアイテムを取ると各機体ごとに、ことなるフォーメーションで装備されていく。が、Cボタンでのフォーメーションの切り替えはできなくなる。

心眼モード

ただでさえ小さな「ガレッガ」の自機の当たり判定だが、心眼モードをオンにすると(右の写真のように)、判定がより小さくなる。これならシューティングが苦手な人でも、弾と弾との間をカンタンにすり抜けられ、上級シューター気分が味わえるぞ。

ステージエディット

この設定をONにしてゲームをスタートすると、2～4ステージの順番を入れ替えてプレイすることができる。自分で順番を決める以外にも、ランダムに決定することも可能だ。いつもと違った気分でプレイできるうえ、ふだんは見られないようなハイスコアを出すことができるかも!?

ゲームスタート前に表示される画面で、ステージ構成をエディットすることができる。

操作設定

操作関係の設定を行う項目。自機の操作方法を、パッドでの操作がラクな「NORMAL」、アーケードと同じボタン配列の「MANIA」、ボタンを自由に設定できる「CUSTUM」の3種類から選べる。また、マルコンにも対応し、アナログ方向キーでの微妙な操作も可能となっている。

もちろん1P、2Pごとに設定可能。自分がプレイしやすいような設定を探そう。

サウンド設定

ゲームを盛り上げるサウンド関係の設定も多岐にわたっている。音声出力のステレオ/モノラル切り替えにはじまり、効果音のボリューム調節、BGMと効果音の試聴も可能。さらにBGMは、アーケード版と同じ「オリジナル」と、サターン版でしか聴けない「アレンジ」の2つから選択することができる。

サウンド設定だけで1画面すべて使うほどの充実ぶり。音へのこだわりがうかがえる。

ほかにも、まだまだ!

難易度設定
ゲームのむずかしさを1～6の範囲で選べる。数字が大きくなるほど難易度がアップする。

クレジット
コンティニューに必要なクレジットの数を設定する。0～20までの範囲で増減が可能だ。

自機数
自機のストック数を設定する。1クレジットにつき1～6機までの範囲で増減が可能。

エクステンド
自機が増える点数を設定。50、100、200万点ごとと、100/200万点のみの4種類がある。

ゲストキャラクター
タイトル画面でコマンドを入力しなくても、「魔法大作戦」キャラが使えるようになる。

簡易オプション
ONにするとオプション画面が簡易表示され、時間をかけずに設定できる。内容は変化なし。

ガレッガ小話2
「Beep!」のソノシート全部持ってるぜ～!!」てな、ディープなゲームミュージックGMマニアに朗報。オプションで切りかえられるアレンジBGMは「リッ○レーサー」のBGMを作曲したアノ人たちや、「オウ○バトル」のアノ人など、有名ゲームミュージックコンポーザーが編曲を手がけているのだ。知る人ぞ知るつながりだネ。

2年周期で我々を襲う「彼等」の脅威を撃滅せよ

「彼等」の3度目の接触により、危機的状況に追いつめられた我々の母星を舞台に、その「彼等」との壮絶なる戦いの記録を、迫力ある3Dポリゴンによるシューティングゲームで贈る、本作「ステラアサルトSS」。今回は発売を目前に控えて、その硬派極まりないゲーム内容の真価と、某有名SF映画ばりの壮大なストーリーで繰り広げられるドラマの一部について、早速お送りしていくことにしよう。

STELLAR ASSAULT SS

完成度100%

●シムス●2月26日発売予定
●3Dシューティング●5,800円
●2人協力プレイ可能
●全年齢推奨

メーカーから一言
ついに完成しました、「ステラアサルトSS」! フルポリゴン360°フルに稼動が可能な3Dシューティングの決定版ともいえるこのソフト。初回購入特典オリジナルメタルステッカー入り。ぜひ店頭で予約をしてください。レッツプレイ! ダバダバ　（開発部／八木）

今や伝説となった「32X」の名作が蘇る

今は亡き（失礼）スーパー32Xで名作と呼ばれた、宇宙を舞台に戦いを繰り広げる3Dポリゴンシューティング「ステラアサルト」。そのサターン版として、この「ステラアサルトSS」が様々な改良を施されてリリースされることとなった。SGIムービーやボイスイベントによる、各ステージ初頭の演出。さらにゲーム中の画面にビスタサイズ（縦横比16：9）を取り入れたことによる、迫力ある空戦シーンは、とにもかくにも一見の価値あり。当然ながら前作の要であったスピーディなゲーム性は、さらにパワーアップされているぞ。

2人協力プレイが可能

2人協力プレイを選択すると、自機の操縦は1P、武器の照準および発射は2P側が行うようになる。画面を分割して2人がそれぞれ違う機体を操作するといった作品が多い中、これはなかなか斬新な方式。チームワークがものを言うぞ。

豊富なムービー&ボイスイベント

高画質のSGI方式を採用したオープニングや各ステージの最初に流れるムービー、さらには声優を起用したステージ内でのボイスイベントが、ゲーム中での緊迫感や笑いを引き出してくれる。特に自機に搭載されているAI達の会話のやり取りは必聴。

トレースモードで興奮倍増

レースゲームでよく見かける、自分のプレイを様々な角度から見直すモードがこれ。ステージ終了後、そのプレイ内容を何度でも再現することができるので、自分の戦いぶりを冷静にチェックしてみることも可能なのだ。

プロローグ……「彼等」とは一体?

最初の「彼等」との接触は4年前のことでした。突如として宇宙より来訪し、世界各地を急襲した「彼等」は、その技術力の低さから簡単に撃退されていきました。その後、「彼等」に対する調査を行いましたが、その詳細は全くつかむことはできませんでした。

そしてその2年後、再び「彼等」は現われました。今回は世界各国が協力し迎撃準備を整えていたため、より簡単に簡単に撃退できると思っておりましたが、「彼等」の技術力は格段に進歩していたのです。しかし戦いが混沌を極み始めたこと、「彼等」は突然に消え去ってしまいました。

そのさらに2年後、「彼等」は3度目の接触をしてきました。今回「彼等」の技術は、一部で我々を凌駕しており、今度は撃退の確信はありません。「彼等」はなぜ2年周期で我々を襲ってくるのでしょうか? そして「彼等」とは何者なのでしょう?

「彼等」の目的や正体といった謎は、ゲームをクリアしていくことにより、次第に明かされていく。このストーリー性の高さが、本作の特徴の1つ。ただのシューティングゲームではないということだ。

銀翼きらめかせ宇宙を駆ける2種類の機体を見る

本作で登場する機体には2種類あり、それぞれに初心者用の「フェザー1タイプB」と、テクニカルプレイにおすすめの「フェザー1タイプA」に分けることができる。各機とも攻撃方法が違っているので、実際にプレイをしたうえで、使いやすいと思われる機体を選ぶようにしたい。なおこの機体は、ゲームの開始時に一度選択するとゲームオーバーになるまで変更はできない。

SSF:Fe-01 TYPE A

WEAPON1:ホーミングレイ

ロックオンした敵を追尾していく武器。攻撃力自体は弱いが、連射が可能なので主に戦闘機向けといえる。発射後、敵に当たるまでの時間がかかるほど攻撃力が下がっていくので、接近戦での使用が好ましい。

WEAPON2:パワーバルカン

ショットボタンを押したままで連射可能な装備で、攻撃力が高く、主に戦艦向け。ホーミングレイ同様、発射後の敵に当たる時間により、攻撃力が低下する。自機のスピードが速いほど攻撃力が上がるという特徴を持つ。

TYPE A

SSF:Fe-01 TYPE B

WEAPON1:ターボレーザー

連射が効き、攻撃力も高いので、戦闘機、戦艦の両方に有効な万能兵器。照準も大きく、敵を狙いやすいのが最大の利点といえる。この「タイプB」を初心者向けの機体にしている最大の理由は、この装備にあるといえるだろう。

WEAPON2:プラズマランチャー

攻撃範囲内をランダムに数発飛んでいく、攻撃力最強の武器。その攻撃範囲は、ボタン操作により任意で指定が可能。しかも敵に直接当たらなくても近距離に来るだけで誘爆するが、発射には大量のエネルギーを消費するのが欠点か。

TYPE B

目的がそれぞれに異なる各ミッションの内容とは

本作では各ステージごとに、作戦内容が多様に変化していく。単純に敵戦闘機の全滅といった内容もあれば、味方機の救出や敵基地への進入など、その種類は多岐にわたっている。しかもその舞台は宇宙だけでなく、時には大気圏内や惑星内といった場所で行われることもあるのだ。その任務内容については、各ステージ最初のムービーやボイスイベントにより事前に確認できるので、確実に聞いておくようにしたい。ここで聞き逃すと、あとで後悔することになるだろう。

Asteroid

STAGE 1

最初のステージというだけあり、任務内容は敵戦闘機の全滅という簡単なものだ。とりあえずはここで、空戦のコツや操作感覚について慣れておくのがいいだろう。ここでやられるようでは、今後の戦闘はおぼつかないぞ。

STAGE 2

ここでは、隕石に取り付けられたブースターの破壊、敵戦闘機の全滅、隕石本体の破壊という3種類の任務がたて続けに行われる。このように、1つのステージで複数の任務をこなすこともありうるのだ。

STAGE 3

耐久度が高い敵戦艦を攻撃する内容の任務も、この面を初め、多数用意されている。こういった面では、戦艦にばかり気を取られて、いつの間にか戦闘機の攻撃を受けてしまうこともある。常に周囲を警戒しておこう。

STAGE 4

この面では、傷ついた味方機を救出するといった特殊な任務を実行する。自機を赤い枠から出さないように、レバー操作をするというものだ。ここでは惰性が働いており、思うように自機が動かないので緊張するぞ。

ジャンジャン出して、
あなたもハッピー！ お客もハッピー！

PACHINKO パチンコホール 新装大開店

祝 新装開店

満員御礼

お上がやたら介入しはじめてから、ますます出玉が悪くなった、とお嘆きの貴方、敵の腹を探るためにもパチ屋を経営してみません？　なに、大変なのは最初だけ、軌道に乗ればボッタクリまくって日収ン千万も夢じゃないんですから。これで負けのウサも晴らせるってもんでしょ、ね。

完成度100%

●ネクストン●2月26日発売
●6,800円
●シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

パチンコ店を息子にまかせて旅に出てしまった親父。人がこんなに経営に四苦八苦してるとも知らずに、のん気なもんだ。すると、その親父から「金の工面をしてくれ」という連絡が……。こんなイベントも発生する本作。あなたならどうする？　（広報　平井）

不景気なこの御時世。せめてパチンコでひと儲け！

パチンコをシミュレートしたソフトは数々あれど、パチンコ屋をシミュレートしたものって意外にもなかったんだよね。で、登場したのがこのソフト。会社の経営を息子に任せ、突然「旅に出る」宣言をかましてくれた剛気な親父。かくして、あなたは父親から譲り受けたパチンコ店をもとに、チェーン展開、株式一部上場を目指して奮闘することに。という設定はともかく、ふだんパチンコしていても、パチ屋が開店するまでの過程や利益の出し方なんて考えもしない我々にとって、これはホールの裏側をかいま見るいい機会かも。パチンコは店でも打てるけど、パチ屋の経営はそうそうできることじゃないもんね。

お、親父〜!!

事務所に来たかと思うと風のように去ってゆく親父だった……。

まずは出店までのプロセスをしっかり把握しよう！

新規開店までは、めんどうな手続きがわんさと待っている。あちこち駆けずりまわる様子はまるですごろく状態。「チュートリアルあり」なら出店まで親父が手取り足取り教えてくれるぞ（新装村のみ）。

①警察
目を付けていた候補地が風営法などの規制に引っかからず出店できるかを相談。ダメなら土地の探し直し。

②銀行
先立つモノがなければ話にならないので、銀行に融資の依頼に行く。融資額は会社の経営状態で決まるぞ。

③不動産屋
大枚を手にしたらさっそく不動産屋へGO！　人手に渡る前に狙った土地を店舗建設用地として買い取ろう。

④警察
ふたたび警察へ行き、合議（あいぎ）。何が必要、といった出店条件やアドバイスを聞き出す。

⑤不動産屋
出店条件に沿って建物の注文を。駐車場が必要ならこの場で即決して買うのがベストだ。

⑥店舗完成
完成したら店舗の設備をととのえる。シマとシマの間の通路に十分な幅がないと認可が下りないので要注意。

⑦消防署
消火設備検査の申請へ。消火設備は建物を注文した際に整備されているはず。問題なければ1日で通過する。

検査通過

⑧警察
営業許可の申請で三たび警察へ。通常は1カ月ほどだが何かで引っかかればもっと延びる。

申請認可

⑨店舗
オープンに向けて従業員の面接を。また、ホールなどの人数や営業時間も決めよう。最後に釘調整もぜひ。

開店営業

営業開始！客に愛される店づくりを心がけよう

数々のハードルをクリアしてようやく開店営業！ しかし思ったほど客足がのびないとすれば、何か欠点があるはずだ。まずチェックしたいのが出玉の様子。儲けばかりを気にして釘がシメシメルックじゃ客足が遠のくのも無理はない。また接客状況はどうだろう？ 台がエラーを起こしているのにホール係の数が足りず客を待たせる、なんてことが何度もあれば、客も愛想を尽かしてしまうに違いない。一度座ったら２時間はいるだろう客のために、設備や環境を整えることも大事だぞ。

つねに８割程度の台が埋まるのが理想の状態だ。フキダシをよく見て、客がほしがっているものをチェックしよう。

客の要望にこたえよう

- プリペイドカードをほしがっている。
- 500円硬貨の両替機を探している。
- 缶ジュースを買いたいと思っている。
- タバコの自販機を探している。
- コインロッカーを探している。
- 休むためのソファを探している。
- エラーが起きて従業員を呼んでいる。
- 電話をかけたいと思っている。
- 儲けが出て、うれしいと思っている。
- 高校生が退場を言いわたされて渋々。

お客様は神様です！のウソ＆ホント

つねに客で埋まっているのが理想ではあるけれど、なかには店に来てほしくない客もいる。とくにパチプロや不正客は店にとっては不利益しかもたらさない。そのスジの方々もほかの客を怖がらせるだけだし、高校生は警察に見つかるとやっかいだ。短時間で適度にお金を使ってくれる客が一番だが、店に慣れ親しんでいる長時間組も大切にしたい。

区分				
上客（比較的短時間で帰っていく客。遊び時間に比例して腕前も並のありがたい客。）	サラリーマン：夕方から閉店までの短時間で遊ぶ。諦めも早い。	OL：彼女らも短時間。腕が立たないところがまたいい。	おじいさん：朝イチ狙いで午前中のみ多し。羽モノ好きだ。	おばあさん：朝イチ狙いだが、すぐに疲れてソファを目指す。
長居客（時間に自由がきくだけ長く打つが所持金は少なめな客。ホステスは金持ちだが。）	ホステス：昼から出勤時間まで。所持金に期待できる客。	主婦：朝から夕方まで。家計費を使い込んでくれるかも。	学生：ヒマにあかせていつでも。ただ金はなさそう。	女学生：こちらもオールタイム。デジパチ狙いで適度に。
不良客（時間に関係なく現れ、しかも店に不利益をもたらす客。早々に追い出したい。）	パチプロ：攻略法を駆使し、出すだけ出して帰っていく……。	そのスジ系：周囲に緊迫した空気が張りつめる。退場も大変。	不正客：ゴト行為で玉を出しまくる。即座に退場願おう。	高校生：18歳未満は×。警察に見つかると指導の対象に。

深夜作業も大事な仕事

夜中の12時以降の作業も、店の繁盛には欠かせない。下の３つはその最たるもの。客足を稼ぐためにも、ここでもうひとガンバリだ。

釘調整

その日の儲け具合によってマメに開け閉めするのが一番。３日も調整しないと出る台はプロのいいエジキに。

内装変更

若い女性客を得るためにも店はきれいなほうがいい。一晩で仕上がるので翌日の営業には支障が出ない。

設備の充実

缶ジュースやタバコは基本だが、ロッカーもポイントが高い。こういう細かい配慮が客足につながるのだ。

ここまで気を配れば、上出来！上出来！

サービスも大切だが、経営にも気配りは必要。融資の受けすぎは返済がキツくなるし、従業員のやる気を引き出すためには店長の資質を十分吟味したいところ。

①景品の充実

景品も集客の重要ポイントだ。化粧品が充実していれば女性客が増える。そのぶん不良客も若干減るしね。

②広報活動

余裕があれば店の宣伝も。ただし広報活動禁止の場所もあるので事前に確認を。費用もピンからキリまでだ。

③出玉調整

新装時には赤字覚悟でサービス。ただしフルで店を開けると大損なので、初日は18時開店、２日目は15時開店だが少し釘を閉めて、といった工夫も必要だ。また平日と休日では客層が違う。できれば休日は釘を開き加減に。出玉設定は数字が低いほど大当たりしやすい。

目標
チェーン展開
一部上場

ザ・コンビニ2

〜全国チェーン展開だ！〜

昨年発売されて大人気となったコンビニ経営シミュレーションが、新しくなって帰ってきた。メイン画面はクォータービューになり、ゲームソフトの販売もできるようになっているのだ。今度は日本全国を相手にコンビニ経営だ。

完成度 100%

- ●ヒューマン●3月12日発売予定
- ●5.800円
- ●経営シミュレーション
- ●全年齢推奨

メーカーから一言　店員への指示やリネーム、遺跡の発見等々、SS版オリジナルの要素も含めてすべて完成しました。PSを持っていなくて『〜2』をプレイできなかった『ザ・コンビニ』ファンの皆様、発売はもうすぐです。完成度・満足度はとても高いので、ご期待ください。（片寄）

コンビニチェーンで日本を独占しよう！

今回コンビニ経営の舞台となるのは、滋賀、瀬戸内、九州、北海道、東京といった、日本全国の実際の地形をもとにした5つのマップだ。それぞれのマップは、地形だけでなく天候の変化も実際と同じようになっていて、クリアのためにはそれにあわせて柔軟に経営方針を変えていくことも要求されるのだ。

ただし、最初から選ぶことができるのは、東京を除く4つの地方都市で、東京はそれらをすべてクリアした後に最終目的として登場する。最大の激戦区を制覇して、日本中を自分のチェーンで埋め尽くしてやろう。

瀬戸内海

大きな海で上下に区切られた地形が特徴的なマップだ。最初にお店を開く場所をどちらにするかが考えどころといえる。

北海道

最北の街だけあって大雪に悩まされる。悪天候でも客足が落ちない魅力的なお店づくりがポイントだ。

九州

海と山地にはさまれ、出店できる場所がごく限られたマップ。少ない平地を効率よく使ってお店を出そう。

滋賀

真ん中に大きな琵琶湖が横たわり、湖岸にそって街が広がっている。比較的平地が広く意外に開発しやすい。まずはこの辺からこてしらべ。

最後は東京進出だ!!

すべての地方都市をクリアすると、東京に進出することができるようになる。強力なライバル店が居座るコンビニ業界最大の激戦区だ。ここまでに鍛えた経営能力でコンビニ王をめざそう！

個性的な店員たちをつかいこなせ

人事はコンビニ経営のもっとも重要なポイントの一つだ。「2」では、雇用や異動などが同じ画面できるようになり、操作性が大幅に向上した。店員の個性や能力をきちんと把握して最適な配置を考えよう。

また、サターン版の「2」では店員に仕事を指示することもできるようになっている。前作では、店員全員が同時に休憩してしまい、レジ前にお客さんの列があふれ返ってしまったり、商品の補充がされなかったりといったことがあったが、今回はプレイヤーの判断で必要なところに店員を割り当てることができるようになり、より効率のよいお店の運営が可能になった。また、能力が十分にのびていない店員に集中的に仕事を割り当てることで、急速に能力をのばすこともできるのだ。

人事はチェーン運営の重要なポイントだ

いろんな店をドンドンつくろう

マップ画面だけでなく、お店の内部もクォータービューに変更され、レイアウトがわかりやすくなった。また、自動販売機など商品を取り出せる方向が決まっている棚では、取り出せる方向とそうでない方向がグラフィックで区別されているため、商品棚の配置もやりやすくなっている。

お客さんや店員をつかまえたいときなどにカーソルの動きがわかりにくければ、右下にある平面図を見れば、簡単につかまえることができる。

お店に置くことができる商品の種類はほぼ前作と同じだが、一定の条件を満たすことで、ゲームソフトの販売もできるようになっている。需要は少ないが単価の高い商品なので、売上高がクリアの条件になっているマップでは、ぜひお店に置きたいところだ。

どんなゲームが売られているんだろう？

楽しいイベントがもりだくさん

どこからともなく資金援助がされてお店の経営を助けてくれたり、災害など大事なお店にダメージを与えたりと、さまざまなイベントが発生し、1年を通じてお店を賑わしてくれるのだ。

クリスマスやお祭りなど、年間恒例のイベント。

アイドルや演歌歌手、はては強盗まで来店する。

日記でふりかえるお店のあゆみ

最初のお店を開店してから、さまざまなイベント、新しいお店の開店など、チェーンに起きたさまざまな出来事を記録してくれるコンビニ日記。クリア後も自分のチェーンがたどってきた苦難の道のりを思い出すことができるぞ。

大きなイベントから日常的な出来事まで、コンビニの歴史のすべてがここに。

お店のマークも作れるぞ

オプション機能として、オリジナルのシンボルマークを自分でつくることができるようになった。お店の顔として、マップ画面など、さまざまな場面で登場する大事なマークなので、じっくり納得のいくまで作りこもう。

グリッドの表示やパレットの変更もできる本格的なツールが用意されている。

珍品アイテムを集めよう

「2」では、プレイヤー自身が商品補充をすることで、いろいろな珍品アイテムが入手できるのだ。出現した珍品は、アルバムにリストアップされ、これがいっぱいになるとさらにお楽しみが……。

アイテムが見つかると画面に変化が起こる。

売り物にはならないが楽しいアイテムばかりだ。

ワイプアウトXL

あの「ワイプアウト」がさらなるスピード感を極めSSに突入だ！

アイテムの増加や、スピード感のパワーアップは前作をはるかにしのぐ。スピードの壁を打ち破れ!!

完成度100%

●ゲームバンク●3月5日発売予定
●5,800円●レースゲーム

メーカーから一言

テクノ感覚あふれた近未来レーシングゲーム「ワイプアウト」が全ての面においてパワーアップして登場。コースレイアウトはアンジュラリティの激しさを増し、ジェットコースターを思わせるスピード感は超ド級モノ。テクノ風サウンドも相変わらず刺激的。

各クラス2つずつのコースを征覇せよ!!

ARCADE

いわゆるアーケードモード。ウェポンを使用しての激しい他車とのバトルや、チェックポイントごとに制限時間が設定されているのが特徴。ピットレーンでシールドエネルギーを回復したり、他車の攻撃を回避して、合計6サーキット内でみごと1位を獲得しよう。またスタート地点は、最後尾のグリッドや規定周回数の階級によって大幅に変わる。

敵の車（？）に直接攻撃できるアイテムもある。グラフィックも派手で仕上がりも美しい。

コース左にある星印を通過するとアイテムを得ることが可能だ。

TIME TRIAL

プレイヤーが選択したサーキットを、いかに早いタイムで走れるか挑戦するもの。基本的にはプレイヤーマシンのみが走行するが、ベストラップをトレースするゴーストマシンも一緒に走るぞ。

コース内では加速グリッドが一度だけ使用できるが、一周で回復可能。

ARCADE CHALLENGE?

隠し要素のひとつで、「ARCADE」の6サーキットをすべて1位通過すると、レースタイプで「CHALLENGE1」が選べるようになる。プレイヤーのテクニックを試さんと言わんばかりの非常にハードなモードで、練習には最適だ。今まで見たことのないコースを他車と競争し、みごと1位を獲得してやろう。

TEAM

自分にあったチームやマシン選びは、勝つためには必要不可欠。まずはマシンのポテンシャルを知ろう。

FEISAR

コーナリングの性能が高く、直進性や加速力もまあまあ。トップスピードはないが、初心者向きのマシンだ。

AG SYSTEMS

加速力とハンドリング性能はずば抜けているが、シールドエネルギーが弱い。少し慣れてきたあたりで使うといい。

AURICOM

ハンドリングが弱いので多少扱いづらいが、力強いエンジンが比類なき加速力をうむ。中級者向けのマシン。

QIREX

神速ともいえるスピードと、鉄壁を誇るシールドが武器。コーナーリング性能が非情に低く、上級者向けのマシン。

CLASS AND TRACK

各クラスには2つのサーキットが!!

VECTOR

カナダを舞台に巨大な複合都市にあるサーキットと、チベットの山岳を舞台にしたコースの2種類。サーキットも簡単でわかりやすく、初心者向け。最初はここで練習を積むのがいいだろう。

それほど激しいコーナーもないコース。背景の雪も美しい。

VENOM

アフリカの熱帯雨林にあるサーキットと、ドイツに新造された私営公園のふたつが舞台。どちらもコース上の変化が厳しく、多少経験を積んだプレイヤー向きのコース。

コース上の高低差も厳しくなり、難易度も高くなる。

RAPIER

廃構となった地下鉄を利用したコースと、海上に設置した巨大なサーキット場を走る。コーナーリングや、タイトなコースが特徴的で、レベルも最上級だ。

タイトなコーナーの奥には、美しいネオンがさえる。

プライマルレイジ

繁栄を続けていた地球に起きた大異変、巨大隕石の衝突。古代恐竜たちが目覚め、神となり、人類は支配されてしまった…。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ゲームバンク
●3月26日発売予定
●5,800円
●格闘アクション

メーカーから一言

7人の神々が、獰猛、残忍、狂暴を極めた恐竜の姿で地球を舞台にし烈な戦いを繰り広げる。弱肉強食の世界ここに極めり。個性超豊かな恐竜たちの攻撃法はとにかく「凄すぎる」。アメリカンアーケードで大ヒットした「恐竜格闘アクション」です。

PRIMAL RAGE™

恐竜という神に支配された世界

数年前にアーケードゲームとして登場した恐竜格闘アクション、「プライマルレイジ」。2D対戦格闘をベースに、リアルな恐竜たちが世界を我がものにと激しい戦いを繰り広げるのだ。

本作は、サターン版ならではのゲームモードも多数用意され、昔からのマニアなファンも、存在を知らなかった2D対戦格闘ファンも納得の出来になっている。今回は、7体いる恐竜の中から2体と、サターンオリジナルのゲームモードを紹介しよう。

1Pに2PVS、トレーニングと、ゲームモードも充実。

1Pのアーケードモードで、全世界を支配するのだ。

プライマル・スクリームという防御バリアのような必殺技。

ブレインステムバーに注目!

これは神(恐竜)の精神状態を示し、攻撃を受けるたびに減少する。ゲージがなくなり、写真の状態になると行動不能になるので注意。

SAURON

サウロン

飢餓の神。長い眠りから目覚めたサウロンは、人間たちを次々と襲って食べてしまう。

VERTIGO

相手を行動不能にする怪光線、ブードゥー・スペル。

バーディゴ

遠い昔に異次元空間からやってきた魔女。月に封印されていたが、隕石衝突で生じた宇宙空間の歪みにより復活してしまった。人間すべてを自分にかしづく奴隷にし、あらゆる次元空間に楽園を創ろうとしている。

PICK UP!

●TUG OF WAR

体力ゲージが綱引き形式になっていて、攻撃をヒットさせた側のゲージがのび、ダメージを受けた側のゲージはちぢんでいく。怒涛の攻撃ラッシュが勝利につながるアグレッシブなモード。

一気に叩き潰せ!

相手に攻撃をヒットさせれば自分の体力が回復するような感覚だ。

●ENDURANSE

4体VS4体で行うチームバトルモード。勝ち抜き戦方式なのだが、相手を倒し勝利した、最後のラウンドの残り体力が次の対戦へ持ち越されるのだ。体力は回復しないので、どれだけ無傷で勝利するかが鍵だ。

白熱のチームバトル

勝ち残ったキャラの体力は回復しない。いかに体力を残して勝利するか、だ。

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

AZEL －パンツァードラグーンRPG－

●セガ●発売中●6,800円●RPG●CD-ROM4枚組●マルコン対応

ストーリー紹介&攻略 ●帝国軍空中艦隊駐屯地～メル＝カヴァ●

vsヴリトラ～vsヴァラーハ

駐屯地の中枢を撃て！

駐屯地の中央指令塔を破壊された帝国軍は、巨大なロケット兵器ヴァラーハを発射する。目標はゾアの街。限られた時間の中で撃墜しなくては、ゾアの人々も、街に眠る謎も灰と化してしまう！

指令塔を破壊して、ゾアへの脅威を取り除くことに成功したかに見えた。しかし……。

帝国軍の切り札を叩け!!

駐屯地へのドラゴン侵入を察知した帝国軍は、試作段階の空中城砦艦ヴリトラを投入してきた。強力な兵装と防御力を誇る秘密兵器に、どう対処する!?

空中城砦艦ヴリトラ

後部にダメージを与えると、攻撃システムに異常を起こす。そのスキをついて、装甲が不完全な左側に集中攻撃をかける。主砲の発射口は弱点になっており、発射までの間にレーザーをたたき込め。

特0号噴進弾ヴァラーハ

まずは両側面の、回復機能を持つ部分を破壊。空中では地道に攻撃してダメージを与えていこう。中央部分が回転している間は、攻撃を受け付けないので注意。あわてなくても7分以内に倒せる。

メル＝カヴァの彼方に霞む「塔」。旧世紀の謎の核心に迫れ!!

ゾアの街・神聖区 謎の手紙の主とは…

エッジのドラゴンを知っていたバイマンは、ドラゴンの降臨を予言。思惑通りにエッジが帝国軍を壊滅させ、司祭の座をつかむことに成功する。エッジは約束通り、「護り火」を見せてもらう。そこで見たビジョンには、巨大空中要塞メル＝カヴァと「塔」が……!?

まんまと司祭の座を手にしたバイマンは有頂天で喜ぶ。

寺院奥の「護り火」は、夜間でないと作動しないので注意。

クレイメン登場!!

エッジを手紙で呼び出したのは、忘れもしないクレイメン卿だった。彼は自らの目的を語るが、エッジが受け入れるはずもなく……。

メル＝カヴァ 「塔」を守護する巨大要塞

寺院奥の「護り火」は、旧世紀の機械だった。そこで見た「塔」の防御機構メル＝カヴァ。これを倒さなくては、「塔」にたどり着くことができない。

実物のメル＝カヴァは、想像を絶する大きさだった。内部に侵入して、動力炉を叩く以外に、倒す方法はなさそうだ。

メル＝カヴァ内部

光子砲や動力炉が放つ光の粒子に触れると、外に放り出されてしまう。中心炉では注意したい。メル＝カヴァ自体には、強力な攻撃兵器はなく、落ち着いて攻略すれば問題はない。

バリスタ自律管制室

回転するシールドが開くのを待ち、弱点に素早く攻撃を集中させよう。

光子砲バリスタ

レーダーの緑地域をキープしながらゲージを溜め、一気に破壊してしまおう。

メル＝カヴァ中心炉

周囲の張り出し部分で光の粒子をガード。そこから破壊すれば安全だ。

生体エネルギー粒子炉

中央が開くのを待って攻撃。外郭に攻撃してもダメージは与えられない。

メル＝カヴァ第二中心炉

まずは周囲の、光粒子を発射する部分を破壊。後、中心炉を破壊する。

禁止区域～ウル地下遺跡マップ&エネミー大公開

今回の攻略コーナーは、禁止区域からウルまでを紹介。この辺からフィールドも広くなり、探索にも注意力が必要になってくる。また、一度で探索しきれない部分もあり、何度も訪れる必要がある。特に、空中船シェルクーフが浮かぶゲオルギウスは要チェック。かなり後半になってからも、訪れることになるだろう。

謎につつまれた旧世紀の遺跡群

禁止区域のガードシステムは、中央から見て8方向に移動しているので、発見するのは簡単だ。ゲオルギウスでは、シェルクーフの周囲にあるピラミッドを破壊することで、シェルクーフ内部に侵入できるようになる。ウルでは激しい戦闘が繰り返されるので、マメにセーブすることをオススメする。

さまざまなガードシステムやプロテクトシステムが待ち受けている。攻略は難しくないが、合間合間の戦闘がかなり厳しいのだ。

▶禁止区域◀

▶ゲオルギウス◀

▶ウル◀

南部水没遺跡

北奥部

マップ中の緑印はセーブモノリス。青印は、遺跡への出入り口を表している。ウル地下遺跡マップのアルファベットは、それぞれつながっている出入り口やエレベーターを表すものだ。

vsルピス

大きな岩を盾にしてこちらの攻撃をガードしてくる。攻撃力も高くやっかいだ。耐えてゲージを溜め、正面に捕らえて一気に勝負をつけたい。防御型ドラゴンで戦おう。

vsガーディアンドラゴン

通常のレーザー以外に、バーサークレーザーなどの特殊攻撃を持つ。防御力を上げ、後部のプレートが開くのを待とう。開いたら後方に回り込み、弱点をレーザーで集中攻撃だ。

vsヌリシンハ

まずは左右の推進機関を破壊する。上下に分離したら、下部の接合部分が弱点なので、そこを集中攻撃しよう。空中の上部からの攻撃は、注意して素早く避けるように。

攻性生物データ ファイル2

ここに紹介するのは、禁止区域からウル地下遺跡までに登場する攻性生物だ。帝国軍やクレイメン艦隊の兵器も、併せて紹介してある。中盤以降は敵の強さも増し、力押しだけではエクセレントを取りづらい。状況に合わせた戦略で、効率の良い戦いを心がけよう。

クレイメン艦

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・大型誘導爆雷　副砲
所有アイテム
・イエローグラス　イエローマナ

禁止区域に出現。誘導爆雷や副砲は簡単に避けられる。攻撃型か心技型で短期決着を目指そう。

ルピス

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・ロックヴァイパー
所有アイテム
・リキュアアーマー　リキュアンアイズ

ゲオルギウスに出現。岩を盾にしての特殊攻撃が痛い。常に視界に捕らえて戦うように。

空中戦艦ヴァルナ・輸送型

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・集中砲火
所有アイテム
・イエローグラス　マクランジュエル

ゲオルギウスに出現。武装を一部取り外した輸送型だが、それでも攻撃力は高いので注意。

ミシュティ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・溶解液
所有アイテム
・マクラルリキッド　マクランシェル

ウルに出現。砂漠のアシュティが水辺に適応したもの。アシュティよりも若干打たれ強い。

ヴェロクス

通常攻撃
・レーザー
特殊攻撃
・レーザーストーム
所有アイテム
・リキュアアーマー　リキュアンアイズ

禁止区域周辺に出現。後方への攻撃ができず、弱点もそこだ。レーザー回避能力を有している。

ヴェロキタ

通常攻撃
・通常攻撃　生体弾
特殊攻撃
・レイガスト
所有アイテム
・リキュアアーマー　リキュアンアイズ

禁止区域周辺に出現。水から出たら、素早く前方に移動して弱点にレーザーをたたき込め。

アトルムドラゴン1

通常攻撃　・レーザー
特殊攻撃　・瞬間移動　ビクシオマ
所有アイテム　・イエローグラス
イエローマナ

禁止区域に出現。無数の光の矢を放つバーサーク攻撃、ビクシオマが特に危険だ。緑の安全地帯もないので、防御重視が安全。尻尾が弱点で、後方からのレーザーの攻撃が有効だ。

ガーディアンドラゴン

通常攻撃　・レーザー
特殊攻撃　・光粒子分散弾
テールアッパー
バーサーク・レーザー
所有アイテム　・イエローグラス
マクランジュエル

かつては空中船艦シェルクーフを守っていたドラゴン。帝国軍がゲオルギウスで発掘。輸送中にエッジとの戦闘で目覚めた。

トゥプナック

通常攻撃
・とげ
特殊攻撃
・とげ嵐
所有アイテム
・マクラルリキッド　マクランシェル

ウルに出現。砂漠のトゥプが水辺の環境に適応したもの。やはり群れで出没する。

ミシュティ（上位体）

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・しびれ液
所有アイテム
・マクラルリキッド　マクランシェル

ウルに出現。攻撃方法もアシュティとほぼ一緒で、弱点も同じ。後方から一気に倒せ。

ヴェロクス（中軸体）

通常攻撃
・レーザー
特殊攻撃
・レーザーストーム
所有アイテム
・リキュアアーマー　リキュアンアイズ

群れのリーダーで、こいつを倒せばレーザー回避能力は失われる。あとは群れの後方から攻撃。

ヴェロキタ（中軸体）

通常攻撃
・生体弾
特殊攻撃
・レイガスト
所有アイテム
・リキュアアーマー　リキュアンアイズ

群れの指揮を取っていると思われる。他と同じく、攻撃の前兆を見極めれば勝利は簡単だ。

トゥプナック（上位体）

通常攻撃
・とげ
特殊攻撃
・とげ嵐
所有アイテム
・マクラルリキッド　マクランシェル

群れのリーダーで、こいつを倒すと群れが離散するのもトゥプと同じ。銃攻撃で狙い撃とう。

駆逐艦ヴァジュラ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・重散弾砲　神経弾
所有アイテム
・ジャンクパーツ　ジャンクシールド

クレイメン艦隊の対攻性生物用戦闘艦。神経弾にさえ注意すれば、弱点攻撃で楽に倒せる。

アゼルの秘密が明らかに!?

地下遺跡の構造自体は、さほど複雑ではない。ただ、ゲートがふさがっていたり、最初から侵入できない場所がある。改めてドラゴンで侵入してみよう。特に生体兵器実験棟は要チェックだ。地下遺跡には、ここに掲載していないマップもあるらしいぞ……!?

vsタム・リッサ&タム・プロ

下にいるタム・プロの尾を、銃で上に向かせる。後、レーザーで反撃を誘えば、天井のタム・リッサを撃退できる。爆撃には注意。

vsタム・バシレウス

正面から尻尾の先のタム・プロを攻撃すると、弱点が現れる。そこを素早く攻撃すればOK。攻撃型で早めの決着を目指そう。

ウル地下遺跡

地下1階

1番ゲートロック
EXIT
A
2番ゲートロック

生体兵器実験棟

F

地下ドーム

F
E
EXIT
D

地下3階西

G
E
3番ゲートロック

地下2階

C
水路ゲートキー
B
D
A

地下3階東

貯水槽キー
C
B

地下4階

H
I
G
ドームゲートキー
J
L
K

地下5階

H
I
J
L
K

AZEL裏技大公開!! Part 2 3つの隠しアイテムをゲット!!

ドラゴンブースター

わずかに存在するドラゴン用の装備で、これを入手すると、移動時のレーザー発射能力が上がる。入手場所は、ゲオルギウスのシェルクーフ内部だ。周囲のピラミッド状の遺跡を破壊すると、破壊した個数だけ、シェルクーフ内部の隔壁が開く仕組みになっている。空中艦隊駐屯地の直前に行くと、ロックオンが楽になり、便利だぞ。

ロットポレン

これを入手すると、Lボタンを押すことで、ドラゴンの飛行速度を維持できるようになる。また、L+Bボタンでバックも可能になるのだ。入手場所は、ガリル砂漠の食虫植物（つくしに似た奴だ）。ロックオンすると、希に赤い花粉を出すものがある。その赤い花粉こそロットポレンだ。広いフィールドを探索する際は、とても楽。

ラージガン&クリティカル

強力な銃パーツがクリティカルだ。入手方法は、ディスク3枚目に突入してから、発掘所に行く。すると、ゾアの街にいた、ハンターのラドカムの亡骸を発見することになる。そこでラドカムの形見、ラージガンが入手できる。このラージガンをゾアの道具屋ヤレドに売れば、物語の後半で、クリティカルを入手できる。

戦闘機ジンコウ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・ツァスタバターン
　機銃
所有アイテム
・ジャンクパーツ　ジャンクシールド

高い運動性能を持つが弱装甲。機動型で後方の弱点を狙え。

ヌリシンハ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・雷雲召集
　眼光　雷撃
所有アイテム
・イエローグラス　イエローマナ

ウルの遺跡のガーデイアンで、ツァスタバが復活させた。

卵（小）

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。攻性生物タルメランの卵だ。銃のエネルギーを吸収するので注意。

デルメラン

通常攻撃
・かじりつき
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。デルバーニに羽化する前に銃で倒せ。仲間の成長を早めるので注意。

ナウパダ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・粘着液
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。仲間のダメージを回復させるので、まずはこいつから倒すべし。

タム・リッサ&巣

通常攻撃　・なし
特殊攻撃　・爆撃
所有アイテム　・マクラルリキッド
　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。こいつがタム・プロを産んでいたらしい。巣にくっついているタム・リッサが頭上から攻撃してくるが、下のタム・プロを利用すれば簡単に倒せる。

誘導爆雷艦カラ

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・誘導爆雷
所有アイテム
・ジャンクパーツ　ジャンクシールド

6連装誘導爆雷は、3方向に攻撃可能だ。点火から発射までの間に、弱点を銃攻撃しよう。

アトルムドラゴン2

通常攻撃　・レーザー
特殊攻撃　・瞬間移動　ビクシオマ
　ギリィク
所有アイテム　・レッドグラス
　レッドマナ

ウルで再戦した時には、周囲に攻撃用、回復用の物体を備えていた。まずは銃でこれらを撃破。後、弱点の尻尾を攻撃して倒そう。ギリィクには注意。

卵（大）

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。攻性生物デルメランの卵。こちらは光のエネルギーを吸収する。

タルバーニ

通常攻撃
・かじりつき
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

タルメランに比べ、攻撃力が高くなっている。が、レーザー攻撃で簡単に倒せるのは同じ。

タム・プロ

通常攻撃
・反撃
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。攻撃された方向に、確実に反撃する。銃で上を向かせてから倒せ。

カンヘルドラゴン

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・七宝水乱射　七宝水
所有アイテム
・マクラルリキッド　マクランシェル

ウルに出現。ドラゴンのなれの果てと言われている。弱点攻撃で比較的簡単に倒せる。

タルメラン

通常攻撃
・かしりつき
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

ウル地下遺跡に出現。タルバーニへ羽化する前に、レーザーで倒そう。銃攻撃は禁物。

デルバーニ

通常攻撃
・かじりつき
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

やはり仲間の成長を早めるので、群れで現れたときは、こいつから倒そう。その際は銃攻撃で。

タム・バクプロ

通常攻撃
・反撃
特殊攻撃
・爆発
所有アイテム
・マクラルリキッド　ブルーグラス

通常のタム・プロと違い、爆発する卵のような物を持つ。早く倒さないと爆発に巻き込まれる。

タム・バシレウス

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・水柱　溶解液
　甲殻手　体当り
所有アイテム
・レッドグラス　マクランジュエル

ウル地下遺跡に出現。多彩な特殊攻撃に注意して戦いたい。

街

machi

●チュンソフト●発売中●サウンドノベル●5,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

これで2日目は完璧！ アナタのバットエンドの原因、教えましょう！

みなさん、バッドエンド集めに夢中になるのもわかりますけど、そんな機械的な楽しみ方よりも、俳優さんに注目したり、ストーリーについて噛みしめたりした方が、このゲームは絶対に楽しいと思います。攻略やっといて言うのもナニですけど。

雨宮桂馬 2日目

犯人から新たな暗号が届き、その意味を必死に解析しようとする桂馬。犯人はまるで弄ぶかのように、ゲーム機を使って暗号を送る。桂馬たちは占いゲーム機と競馬ゲームに隠された暗号を解析し、とうとう爆弾のありかを突き止めたが、時間はあと5分しかない。走る桂馬、果たして間に合うか？

「このホシは、必ず桂馬の身近にいる……もしかしたら犯人は「桂馬自身かも知れない」

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
35	PM01:30	渋谷消滅	桂馬 PM??:??
36	PM01:30	渋谷消滅	桂馬 PM??:??
37	PM01:40	渋谷消滅	桂馬 PM??:??
38	PM01:40	渋谷消滅	桂馬 PM??:??
39	PM01:40	渋谷消滅	桂馬 PM??:??

つづく

●AM10:50 ゲームセンター前

↑？？ ?M??:??からZAPPING

バッドエンド NO.35,36より

爆発まで、あと2分！

爆弾が隠された場所に坊やがいるのだが、この坊やの対応をどうするかについての選択を間違うと、即バッドエンド。

さらにポピーくん体内に仕込まれたタイマーを引きずり出し、コードを切断しなくてはならない。赤か青か、それとも両方か？ ここでの間違いも、即渋谷の消滅につながる。じっくり推理しよう。

あー、もう時間がないってのに。坊や、お願いだから、そこどいて！

結局、今回も爆弾はニセモノだった。ヌマさんは、ゴロイチやセイさん、そしてパートナーであるしおりまで疑えという。刑事という仕事の厳しさを知った桂馬、そのショックから立ち直るべく、ガイを探して渋谷をさまよう。

バッドエンド NO.37〜39より

暗号を解け！

競馬ゲームに隠された暗号を必死で解く桂馬。"警視庁ポピーくん記念カップ"に出走した馬の名前にヒントがあることを突き止め、そこからさらに爆弾のありかを探し出す。ここでの間違いも、即渋谷の壊滅につながる。今までのヒントを頼りに、自分が桂馬になったつもりで解いてみよう。でも、ここのバッドエンドはかなり笑える。

間違った犯人を推理し、選んだ場合。この人物は、七曜会の篠田が脅迫している女性でもあり、夜は怪しいアルバイトをしている。桂馬は別の意味で爆発することに……。

同じく間違えた場合。「みんな、オラに少しだけ現金を分け与えてクレ！」おい、このセリフは……。

馬部甚太郎 2日目

馬部を助けてくれた恩人・るい子は「父に会って」と頼む。とりあえず話を合わせたものの、連れて行かれた先は、何と白峰組。るい子の父は組長の白峰忠道だった！

牛尾は白峰組からの反感をかっており、勘違いされたままの馬部はいつ殺されてもおかしくない状況。そんな馬部は、助かりたい一新でるい子との結婚までもお願いしてしまい、白峰組長とある約束を交わすハメに……。

「してないったらしてないッ！僕は無実だ！」

バッドエンド NO.34 赤木山圭二郎になるんだあ！

白峰組で飲めない酒を無理に飲まされた馬部は、泥酔でキレてしまった。酔ったせいで、死んだはずの映画スターである赤城山圭二郎と一般人とを見間違え、憧れの赤城山の最期を真似て、自転車でトラックに突進……！　この青年に出会わなければ、馬部の行動は阻止できたに違いない。俳優並のルックスを持つキャラといえば？

つづく　AM11:20

るい子の父に会うことに……

謎の美女るい子に助けられた馬部は、勘違いされたまま、白峰組に連れて行かれてしまう。勘違いされている相手はもちろん……。

白峰組で怖いのは、組長の白峰忠道。馬部と同じように、白峰忠道組長を恐れている人物と言えば……？

組長の娘とは知らず、家に行くと言ってしまう。

白峰組長と交わした約束は、「明日までに三次と拳銃を用意すれば、るい子との結婚を認めてやる」というもの。もしできなかった場合は、間違いなくコンクリート詰めで東京湾であろう。その場しのぎで何とか一命を取りとめたが、この約束は馬部には重すぎる。安全な場所であるロケ隊を探して、再び歩き回るのであった……。

とうとう共演者のみちるとデューク浜地を発見！　「よかった、やっと会えた！」泣きながらみちるにすがりつく馬部。しかし、何も事情を知らない2人は「じゃ、お先」と去ってしまう。「どこッ、どこに戻るのォオオッ！」絶叫する馬部。あーあ、せっかく会えたのに。

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
31	AM09:00	三次に撃たれる	？？ ?M??:??
34	PM01:20	トラックと正面衝突	？？ ?M??:??

つづく

●AM11:30 白峰組玄関
↑？？ ?M??:??からZAPPING
↑？？ ?M??:??からZAPPING
●PM07:30 児童公園
↑？？ ?M??:??からZAPPING

牛尾政美 2日目

警察の追手を逃れるため、まんまと馬部になりすました牛尾。しかし今度は役者という慣れない仕事をこなさなくてはならなかった。主役のデューク浜地にケンカを売ったり、勘違いで撮影をブチ壊しにしたり、セリフが覚えられなかったりと、悪戦苦闘しながらも馬部になりすます。恋仲のみちるは、雰囲気の変わった馬部に薄々気付き出すが、入れ替わっているとは思ってもいないようだ。

一方、鯨井刑事は宝石店の高峰綾が怪しいと疑い出し、それに対して何もできないことに牛尾は苛立ちを覚える。とにかく今は馬部に勘違いされてでも、ロケ隊にいるのが一番安全であるのは間違いない。だが、明日はこの撮影一番の長ゼリフが控えているのだった……。

本当は、宝石店店員の高峰綾にプロポーズするはずだった牛尾。宝石強盗は三次の単独犯行で、牛尾も高峰綾も関係ないのだが……。三次を捕まえ、白状させるしかない？

あの人は関係ないのだ「いや、俺だって関係ねえんだ…！」前の椅子を拳で殴った。

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
28	AM01:50	みちるに刺される	？？ ?M??:??

つづく

●AM11:30 路上
↑？？ ?M??:??からZAPPING
↑？？ ?M??:??からZAPPING

つづく　AM11:30 なんだてめえら！

得体の知れないヤクザに、暴力的に脅される牛尾。脅しと言えば……。そして、ボディに強烈な一撃をくらってしまうのだが、この時間の前後にやはり空腹というダメージを受けている人が……？

篠田正志 2日目

「せつない。
片想いなんだ」
「七曜会の水曜日。
高校生なんだ」

脅迫の快感に目覚める正志の次なる5人目のターゲットは、銀行員の星子。彼女は仕事が終わると、ストリップのアルバイトをやっているのだ。色気だけでなく、七曜会のシステムそのものにも興味を示す星子。
そして6人目は、元代議士の海塚正治郎。元大臣で警視総監ともコネがあるという強敵だったが、一人が寂しい老人の心のすき間を上手くつき、ノルマをこなす。そして7人目のターゲットが日曜日から告げられた……！

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
33	AM11:30	CDデビュー	？？ ?M??:??
40	PM01:40	刑務所へ	？？ ?M??:??

つづく

●PM00:40 喫茶店
↑？？ ?M??:??からZAPPING
↑？？ ?M??:??からZAPPING

つづく　PM00:40　正志、星子を攻略なるか？

夜のアルバイトをネタに脅迫される星子。1万円を払うことは了承したが、ただしそれは銀行で払うと約束する。何かを企んでいるようだが……？
このつづきにZAPPINGできるのは2人。同時刻にちょうど同じ場所で食事をしている人、そして憧れの先輩との阿吽の呼吸に、酔っている人。

バットエンド　NO.40　しまった、ハメられた！

星子からキャッシュカードを預かり1万円を引き出そうとするが、暗証番号が間違っていてガードマンに捕まってしまう。星子に事情を説明してほしいところだが、実は彼女の元に来客があって、正志の元に行くことができなかったのだ。誰かに疑いをかけられ、尋問の真っ最中だったらしいが……？

細井美子 2日目

マラソンしたり絶食したりと、無理を承知でダイエットを頑張る美子。ただ、その反動で身体はボロボロ、アルバイト先のレジではお釣りを間違えたりと失敗の連続。さらには、怪しいダイエット食品にまで手を出してしまうが……。ようちゃん、厳しくない？

段ボール1箱のダイエット食品を手に入れるが、空腹のあまり、何と一気に平らげてしまった。本当は1日1食が適量なのに……。
食べ終わった直後にその事実を知った美子は慌てて体重計に乗るが、案の定、体重は増えてしまっている。ピーンチ！
ようちゃんとの約束まであと3日、どうする美子！

「ふ、増えてる…！」「これじゃあようちゃんに会えない会えないよお〜ん…

つづく PM03:30　目の前にドーナツ屋が!!

ドーナツ屋を発見した美子が思わず中に足を運んでしまうところで、つづく。この時間、ちょうどこのドーナツ屋で女の子とデートしている人が。
そして同時刻、美子と同じように甘い香りを感じている人がいるのだ。ただし、その香りは食べ物ではなく女子高生の香りなのだが……。

バッドエンド　NO.42より　戦場の花嫁に!?

ようちゃんに電話したら、飛行機に乗れと指示されバッドエンド。実は電話に出たのはようちゃんではない。その彼が電話に出なければ、回避できるはず？

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
29	AM06:30	事故で入院	？？ ?M??:??
42	PM04:40	ソマランリアへ	？？ ?M??:??

つづく

●PM03:30 ドーナツ屋
↑？？ ?M??:??からZAPPING
↑？？ ?M??:??からZAPPING

飛沢陽平 2日目

モテモテのプレイボーイ、飛沢陽平クン。今日もファンの女の子と仲良くデート中ですが、本命の恋人である美奈子から、いきなりポケベルの呼び出し。ここからまた、波乱の一日が始まるのです。

美奈子の両親と今後について話し合っている最中、何と伯父の白峰忠道が登場。これには陽平クンもびびった！その後、亜美との約束を思い出して彼女の家を訪ねる。彼女の妊娠に疑問を抱く陽平、妊娠検査薬で確認を試みるが……。

大きく息を吸い込み、目を閉じる。神様！神様！神様！心の底から祈った。

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
41	PM05:20	キャベツ教入信	？？？M??:??

つづく

●PM08:40 亜美の部屋
↑？？？M??:??からZAPPING
↑？？？M??:??からZAPPING

つづく PM08:40 亜美の妊娠は本当？

亜美の妊娠が本当かどうかを確かめたい陽平は、一緒に亜美のアパートへ。このつづきを読むには、実は亜美の住むアパートに主人公の1人が住んでいて、そのシナリオのTIPが鍵。
その頃、一日千秋の亜美と同じような気持ちを抱いている主人公がいて、そこからもZAPPING可能。ちょっとわかりにくいかもね。

市川文靖 2日目

自分の書いた傑作が、無意識のうちに消されている。プロデューサーの木嵐にそれを伝えるが、木嵐には言い訳にしか聞こえないだろう。市川は謎を究明すべく赤外線カメラを購入し、記憶に残る傑作の再生を試みる。記録は消せても、記憶は消せない。

ああ、昨夜より、良い作品が生まれようとしている

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
32	AM11:00	蜜柑	？？？M??:??

つづく

●PM06:20 電話
↑？？？M??:??からZAPPING
↑？？？M??:??からZAPPING

つづく PM06：20 また電話が…

ちょうどこの時間、2件の電話が入る。1件は恋人の晶子。そしてもう1件は、最も忌み嫌っている父親からだった。電話と言えば、ある主人公宅から職場に電話をかけようとしている人がいるのだが……？　また、電話を待っている市川と同じく、通信を待っている主人公もいる。

高峰隆士 2日目

ホームレスにはなぜか心を開くことができ、自分に驚く隆士。老人には泊めてもらうことはできず、知らず知らずのうちに足は家出した我が家へ。しかし、父の冷たい態度に我慢ができず、父を殴って家を飛び出してしまった。その後、公園で今までの生々しい思い出や、これからの行き先を思い悩むが……。

バッドエンド

No.	発生時刻	内容	原因
30	AM07:00	渋谷を去る	？？？M??:??

俺は深呼吸を繰り返して呼び出しそうになるのを堪える

バットエンド NO.30 渋谷を離れる

警官に「この家は強盗に襲われ一家離散した」と告げられ、それを信じてバッドエンド。この警官、とある人物から「強盗に襲われた」とウソを吹き込まれている。それは誰？

孤独な戦士。帰るところも何もない。だったら、なぜ日本に帰ってきたの？

サタマガ 街 特別企画

あの人のこと、教えて！

「街」に出演している男優・女優さんを紹介していくこのシリーズ、今回はモテモテ高校生の飛沢陽平、そして七曜会「水曜日」にスポットを当ててみました。美男美女の豪華な組み合わせに、またもやインタビュアーは舞い上がり状態（笑）。そして、ついに来週は雨宮桂馬が登場！来週号も売り切れ必至、桂馬ファンはサタマガ予約！

読者からのおたより

●自分の中では、福山雅治に似ていてめっちゃサワヤカ。かっこよすぎ。（神奈川県・府川志津子）
●もう陽平クンにメロメロです。彼の詳しいプロフィールをぜひ教えてください。（東京都・尚子）

飛沢陽平役 **仲田健一**

「『街』は、僕の役者デビュー作品です」

──まず芸歴と、普段のお仕事からお伺いしたいんですが？

仲田　僕は役者じゃなくて、基本的には雑誌やCMのモデルなんです。20歳の時、ファッション雑誌「ジュノン」のスーパーボーイコンテストで第3回フォトジェニック賞に入賞したのがきっかけで、後日スカウトされて。男性向け情報雑誌などによく出ています。あとはセガサターンのぷよぷよ通のCMで、シェゾのコスプレしました（笑）。役者としては『街』が"初主演"、ですね。

──今回は演技力が問われる仕事だったと思うんですけど、今までのモデルの仕事と比べていかがでした？

仲田　僕らは普段、短期間で仕事が終わっちゃうものが多いんですけど、今回は朝から晩まで1カ月ですから、すごく充実してました。スチール（写真）だからやりやすかったし、楽しかったですね。だって、モデルの仕事で浮浪者やホモの役なんて、一生ないじゃないですか（笑）。今回の仕事は本当に勉強になりましたし、あの時に得たことはすごく役に立ってます。仕事に関しても自信がつきました。

──撮影時のエピソードや印象に残っていることは？

仲田　印象深いのは、5日目の渋谷駅前での絶叫ですね。土曜のお昼に、本当にあのセリフを大声で叫んだんです。あと、子供役の優作クンが僕になついてくれなくて大変でしたね。僕と目が合っただけで、うわーって泣いちゃって。

──キスシーンもありましたよね。

仲田　美奈子以外とは、本当にしました。某男優さんとは「亜美とやったんだから、男でもやれ～！」とスタッフに言われて。

──今回、かなりモテモテの役柄だったんですけど、普段の自分と照らし合わせてみてどうですか？

仲田　陽平って小心者じゃないですか。どこかでバレたらどうしようとか、そういう部分は似ていると思いますね。

──仲田さん個人としては、あの3人の中で1人だけ選ぶとしたら誰を？

仲田　ユキかな。気を使わないで付き合えそうですよね。お嬢様はどこか世間体を気にしなくちゃいけなさそうだし、亜美ちゃんタイプはちょっと苦手ですね。

──「街」はプレイしてみました？

仲田　はい。今まだ2日目ですけど、個人的には、七曜会の正志役を演じてみたかったですね。

──趣味は何ですか？

仲田　スポーツ、特に球技は大好きです。大学の時もテニス部でしたし、草野球とかもたまにやりますよ。TVゲームは、中学の頃からまぁ普通に。ファミスタとか大好きですね。あと、弟切草もプレイしたことがあったんですよ。

──最後に、ファンに一言。

仲田　これからもCMなどでチェックして下さい。ファンレターくれたら、必ず返事出します！

「ファンレターには必ず返事出します！」

さすがモデル、とにかく背が高かったのが印象的。「街」のエピソードについては、本当に嬉しそうに笑顔で語ってくれました。これを機会に、さらなる飛躍を期待しています。ファンレター出すしかっ！

プロフィール

名前	仲田健一（なかだけんいち）
生年月日	1971年9月29日
出身地	東京都
血液型	O型
身長	182cm
趣味・特技	スキー、テニス、サッカー、野球

<芸歴>

CM	フォード、コダック、サッポロ黒ラベル、日本航空、セガサターン版ぷよぷよ通
スチール	NTT、東芝、NEC
舞台	あの頃……（小野不二野 演出）
TV	「峰竜太 ホンの昼メシ前」（NTV）準レギュラー

<レターの宛先>
〒152-0051 東京都目黒区上目黒3-6-21
ヴィンテージ中目黒A404　（株）シャイニー

photo. S.KUSU

読者からのおたより

●ショートカットにパッチリした目、一目で気に入りました。
（沖縄県・五島健司）

●七曜会の話が一番気に入ったのも、水曜日なくしてはなかったでしょう。（大分県・アベラトシ）

「七曜会は、いい方ばかりでした」

──水曜日という役はいかがでした？

留美　実は私、もっと脇役かなって思っていたんです。ボンテージ着てるシーンとかもあるんで、恥ずかしいですね（笑）。

──撮影の雰囲気などは？

留美　本当に楽しかったですよ。特に七曜会のみんなと一緒に撮ることが多かったので、すごいかわいがってもらって（笑）。いい方ばかりでした。

──篠田君を惑わすところは、普段の自分と比べてどうですか？

留美　全然違いますよ（笑）。でも、たまに小悪魔的だって言われるときもありますけど……（笑）。

──今回はセーラー服を着るのに抵抗はなかったですか？

留美　いえ、逆に嬉しいです（笑）。高校生の役柄は多いんですけど、必ず普通のソックスっていう役柄ばかりで、いまだにルーズソックスを履いたことはないんです。ちょっと憧れなんですけどね（笑）。

──でも、ルーズソックスがピッタリの役柄よりは全然いいと思いますよ（笑）。ところで、普段ゲームで遊びます？

留美　小学生のとき、兄が持っていたファミコンに熱中しました。「オホーツクに消ゆ」とか「ポートピア連続殺人事件」とかプレイしましたよ。最近のゲームでは、「スーパードンキーコング」は絵がキレイで感動しましたね。あと「ぷよぷよ」にハマったぐらいです。

──ゲーム以外に趣味は？

留美　編み物です。編み棒使ってセーターとか編むんですよ。あとはスキーとかスノボ。スポーツが好きなので、バスケットボールとか、卓球とかやります（笑）。あと、学生時代は飲食店でアルバイトするのが好きでした。マクドナルドとか、普通のラーメン屋さんで働いてましたよ。「はい、醤油ラーメン一丁！」とか（笑）。

──芸歴で「ナンジャタウン」とあるんですが、これは？

留美　ゲーム説明のモニター映像です。「蚊とり大作戦」や「銭湯クイズ・ドンブラコ」とかいろいろ出ていますよ。

──「４月物語」では、松たか子さんと共演されたそうですが？

留美　今までで一番セリフをいただいた仕事ということで、はじめはすごく緊張しました。でもすごく穏やかな撮影現場で、楽しみながら撮影できました。松さんも撮影の合間にお話ししてくれて、いい経験したなと思っています。

──では、最後に一言お願いします。

留美　みなさん、水曜日みたいな娘に惑わされちゃダメですよ！（笑）

留美ちゃんはすごく大人しくてお嬢様風の女のコでした。なお、今回の取材でサターンの某麻雀ゲームに出演していたことが判明！今なら激安、プレミアつく前に買え！

「セーラー服は嬉しかったです」

七曜会「水曜日」役　留美

プロフィール

名前	留美（るみ）
生年月日	1976年３月５日
出身地	山形県
身長	162cm
スリーサイズ	B78,W59,H83
特技	ウインタースポーツ
趣味	編み物

＜芸歴＞

テレビ	「週末探検隊」（TBS）
CM	NTTサンクスフェア アステル九州
映画	「四月物語」
雑誌	「女性自身ヘアカタログ」
その他	ナンジャタウン

＜レターの宛先＞
〒160-0022 東京都新宿区新宿1-30-5
KNCビル303 （有）KMシネマ企画

おたより募集

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。「街」に出演している俳優さんの詳しいプロフィールを知りたい方は、役名とどこが気に入ったのかをハガキに書いて送ってください。「街」に出演していれば誰でもOKです。＜宛先＞〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部 「街・あの人のこと教えて」係まで。待ってます！

知りたいあの人のコト、サタマガが調べます

プロ野球チームもつくろう！

●セガ●発売中（2月19日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

最初の10億円を大切に使うために方針を立てよう

最初に用意されている10億円の資金というのは、あれもこれもと手が出せる金額ではない。選手に練習機器を与えたり、経営に手を出せばあっという間になくなってしまう。それに加え、毎月2億円ほどの人件費や施設などの維持費もかかってくる。3月の始めにお金を使い過ぎて、月末に資金切れでゲームオーバーなんてことがないように、まずは、何に対してお金を使っていくのかという計画を立てていこう。

とりあえず、1年目はどうしたらいいかの目安として、次のような3タイプの経営方針を立ててみたので参考にしてほしい。あとは、資金に余裕がでてからで十分だ。

プレイ方針のタイプ分け

球団経営重視型
ビジネスなど、球団の経営に力を入れるタイプ。最初は、とにかくお金をため込んでいくことになる。

チーム育成重視型
選手を育てるために、選手に対してお金を投資するタイプ。人材発掘やFAなども鍵になるぞ。

経営&育成バランス型
経営と選手の育成を同時進行させるタイプ。どっちにもお金がかかるため、やりくりが非常にきつくなるだろう。上級者向け？

①球団経営重視型

まず、3月のうちに売店を5店舗設置する。グッズの開発も毎月おこなう。試合による収入が安定してくる4月には、駐車場を設置するのもオススメだ。さらに、年俸が高いのに活躍しない選手は、トレードに出すか解雇してしまおう。監督が高額の場合も、涙をのんで交代。

グッズ開発にはどんどんお金を投資しよう。ただし、期間は1ヵ月。

駐車場は4月の始めに設置するといいだろう。

●ポイント●
- グッズの開発
- 売店の設置
- 駐車場の設置

②チーム育成重視型

持っている資金を、選手の能力を伸ばすために投資。グラウンドに練習機器を購入したり、疲れを軽減させるためにマッサージ室を設置する。4月になったら、ミーティング室なども設置していこう。また、来年を見越して国内スカウトを年俸の高い人物に交代させるのも手だ。

マッサージ室を設置すれば、練習による疲労が軽減される。絶対必要！

お金を使わない選手の補強にはトレードを利用。

●ポイント●
- 練習機器の購入
- マッサージ室の設置
- スカウト交代

③経営&育成バランス型

とりあえず、売店を2～3店舗確保。そして、グッズは100万円で1カ月の開発期間で作っていく。練習機器は、資金と相談しながら1つずつ購入。選手の補強は、FAよりもトレードを重視すること。お金があまり使えないので、大きな買い物はできるだけ我慢しよう。

練習機器は、安いものを1つずつ購入。次の段階へは2年目以降に。

売店は、最初は2～3店舗設置。年内に5店舗へ。

●ポイント●
- グッズの開発
- 売店の設置
- 練習機器の購入

1年目は何位でもガマンの年だ!!

どの方針でもいえることは、お金をできるだけ使わずに1年を過ごすということ。よほどのことがなければ、オールスター戦前には20勝以上できるので、ゲームオーバーの心配もない。ただし、結果的にAクラス入りは難しく、観客動員数も少ない上に、テレビ局も“どんぞこ”が多くなる。そこをグッとこらえて、2年目以降にかけよう!!

ハマると5連敗、6連敗は当たり前。勝てなくても、くさらずにがんばろう!!

ファンクラブはこまめに活動させよう!!

多くの観客を動員するためには、ファンクラブの存在が欠かせない。ファンが多いほど、球場に足を運んでくれる人も多くなるのだ。自球場を満員にするには、まず、ファンを獲得することから考えよう。そのため毎ターン、少しずつでもいいから、ファンクラブにお金を使うようにしたい。将来的にも、ファンクラブの会員が多いに越したことはないぞ。

最初のうちは、資金と相談して少しずつファンを確保していこう。

2月、3月のキャンプと、4月〜10月の練習のしくみを把握しよう！

2月と3月にあるキャンプとシーズン中の練習とでは、そのシステムが異なっている。まず、キャンプでは伸ばしたい能力だけが鍛えられるが、休みの指示はプレイヤーがおこなう。それに対しシーズン中は、指示を与えておけば、伸ばしたい能力を中心に全体的な能力アップが期待できるのだ。そのうえ休みも、監督が管理してくれるぞ。またキャンプ中には、特別メニューも用意されている。

2月 海外キャンプ → 3月 国内キャンプ → 4月〜10月 シーズン中（練習） → 11月〜1月 オフ

2月は海外キャンプで、練習だけに集中できる。3月の国内キャンプは、オープン戦があるので、選手の体力管理が忙しい。シーズン中は練習よりも試合に集中しよう。

キャンプ 特別メニューを活用せよ

キャンプでは、監督やコーチによる特別メニューが用意されており、能力のさらなる強化が期待できるのだ。また海外キャンプには、その土地特有の練習メニューがあって、その効果もかなり大きなものとなっている。利用してとことん鍛えよう!!

海外キャンプは、お金をかけたなりの効果がある。

練習 休みは監督が管理してくれる

シーズン中の練習は、選手に練習内容の指示だけを与えておけば、監督が疲れた選手を勝手に休ませてくれる。極端に疲れている選手や、調子の悪い選手を休ませる以外は、特に指示を与える必要はない。しばらくは、放っておいてもいいだろう。

顔の横に"休"マークが付いている選手はお休み中。

試合中の「口出しをする」はいいのか、悪いのか？

試合中の"口出し"は、オーナーが監督を通して選手に指示を与えるようなものだと思ってもらいたい。だから、監督によって与える指示の内容が変わってくるのだ。指示を与えるといっても、バントや盗塁といった具体的なものではなく、ものすごくアバウトな内容。この指示を与えれば、かならずそうなるというのではなく、あくまでも流れを変える程度なのだ。

監督による指示のタイプ

タイプ	例
超攻撃的	（例）がんがんいこう！
攻撃的	（例）攻撃的にいけ
？	（例）選手にまかせる
守備的	（例）手堅くいけ
超守備的	（例）ここはたえよう！

指示のタイプは大きく分けて５種類。この中から、各監督が４種類ずつもっている。何を持っているかは監督の性格による。

例えば……

2アウト、2、3塁でバッター清水。チャンスで攻撃的に。

ぜったい倒せ！

見事ヒットを打ち、5点目がジャイアンツに入った!!

選手にまかせる？

"選手にまかせる"は、その選手の能力や監督によって流れが異なってくるのだ。チャンスに強い選手なら得点が入る確立は高くなるだろうし、小技を持っていればバントなどが成功しやすくなるはず。そして、監督が強気なら、試合は攻撃的に展開するだろう。

トレードを成立させるためのワンポイントアドバイス

お金のかからない戦力補強として、トレードはかなり重要である。だが、このトレードはかならず成功するわけではない。選手のレベルなどが大きく関係してくるのだ。球団の中心となる選手を、引退間際の選手とトレードさせてもらえるわけもなく、そのあたりに球団間の駆け引きが存在するわけだ。今回は、そのトレードを成功させるための、ちょっとしたコツをアドバイスしよう。ポイントは、相手チームの弱点を読み取ることと、監督のアドバイス、そして複数トレードとなってくる。

相手のチーム事情を考慮

相手チームの弱点を見つけ、そこを補うように選手を出す。

監督の言葉に耳をかたむけろ！

トレードの成功率は、監督の言葉でほぼ読み取れるぞ!!

●トレードのしくみ●

球団A 投手：投手は豊富 内野が手薄
トレード
球団B 内野手：内野手多し 投手不足

トレードは、お互いのチームの弱点を補えなければいけない。こちらの都合だけでは成功しないぞ！

●複数トレードも利用しろ!!●

2対2トレード

1対1では可能性が低くても、2対2なら成功することもある。お互いのチームで、選手の能力のバランスを取っていこう。

3対1トレード

ほしい選手1人に対して、3人放出して獲得することも可能。ただし、それなりの選手を出さないと、成立はしないので注意。

12球団現役選手データ表［野手編］

このゲームでは、打撃や体力などは棒グラフで表示されているため、具体的な能力値というのがわからなくなっている。そこで今回は、各球団の現役野手のデータを紹介しよう。ランクはそれぞれS、A、B、C、D、Eの6段階。SやAランクの多い選手ほど、優秀な能力の持ち主だということになる。また、内野や外野にこだわらず守備をこなせる選手もいるので、この表からじっくりと見てみつけてほしい。

	名前	体力	人気	打席	巧打	長打	小技	チャンス	走力	選球眼	利腕	肩	守1	守2	守3	C	1B	2B	3B	SS	LF	CF	RF	CL
スワローズ	古田 敦也	B	A	右	A	C	B	A	B	B	右	A	C	C	C	A	E	E	E	E	E	E	E	S
	カツノリ	C	C	右	E	D	C	C	C	D	右	C	C	1B	1B	C	D	E	E	E	E	E	E	C
	小早川 毅彦	C	C	左	C	C	C	B	C	C	右	C	1B	SS	RF	E	C	E	D	C	E	E	E	E
	辻 発彦	C	B	右	B	E	C	B	B	A	右	B	2B	SS	3B	E	C	A	B	B	D	D	D	E
	池山 隆寛	B	B	右	C	B	C	B	B	D	右	B	3B	SS	2B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	馬場 敏史	B	C	右	C	C	C	C	C	B	右	B	3B	SS	2B	E	B	B	B	B	D	D	D	E
	土橋 勝征	B	C	右	C	C	B	C	B	B	右	B	SS	2B	RF	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	飯田 哲也	B	B	右	B	D	B	B	A	A	右	A	CF	LF	RF	D	D	D	D	D	A	A	A	E
	真中 満	C	C	左	C	C	C	C	C	A	左	C	CF	RF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	度会 博文	B	D	右	C	D	D	C	B	C	右	B	3B	SS	2B	E	D	C	B	C	E	E	E	E
	稲葉 篤紀	B	C	左	C	B	B	C	B	B	左	A	RF	CF	LF	E	E	E	E	E	B	B	B	E
	岩村 明憲	C	C	左	C	D	D	C	C	C	右	C	1B	3B	SS	E	C	C	C	C	E	E	E	E
	ホージー	B	B	両	B	A	C	B	B	D	右	C	LF	RF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
ベイスターズ	谷繁 元信	B	C	右	D	C	C	C	C	C	右	A	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	A
	秋元 宏作	C	C	右	D	D	C	C	C	D	右	C	C	C	C	C	E	E	E	E	E	E	E	C
	駒田 徳広	B	B	左	B	C	D	A	D	C	左	B	1B	3B	2B	E	B	D	D	D	D	D	D	E
	進藤 達哉	B	C	右	C	C	B	B	B	B	右	C	3B	SS	2B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	中根 仁	B	C	右	C	C	C	C	B	D	右	B	CF	RF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	石井 琢朗	B	B	左	A	D	C	B	A	B	右	B	SS	3B	2B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	鈴木 尚典	B	B	左	A	B	C	B	B	B	右	C	LF	CF	RF	E	D	E	E	E	C	C	C	E
	川端 一彰	B	C	右	C	E	D	C	C	C	右	B	3B	2B	SS	E	C	C	C	C	C	C	C	E
	井上 純	C	C	左	C	D	C	B	B	D	左	B	CF	RF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	新井 潔	B	C	両	D	D	E	C	B	C	右	B	SS	2B	3B	E	C	B	B	B	E	E	E	E
	佐伯 貴弘	C	C	左	C	C	C	B	C	C	左	B	RF	LF	CF	E	D	E	E	E	C	C	C	E
	畠山 準	B	B	右	C	C	D	B	C	C	右	B	CF	LF	1B	E	C	E	E	E	C	C	C	E
	ローズR	A	C	右	A	B	D	A	C	A	右	C	2B	3B	1B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
カープ	瀬戸 輝信	B	C	右	D	D	C	D	C	C	右	C	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	C
	西山 秀二	B	C	右	B	D	C	C	C	B	右	C	C	C	C	B	E	E	E	D	D	D	D	B
	高 信二	B	C	左	D	D	C	C	C	C	右	C	2B	SS	3B	E	D	C	C	C	D	D	D	E
	正田 耕三	C	C	両	C	D	A	C	B	A	右	C	2B	SS	3B	E	C	B	B	B	C	C	C	E
	浅井 樹	C	B	左	C	C	C	A	C	B	左	C	1B	LF	CF	E	C	E	D	E	C	C	C	E
	江藤 智	B	A	右	B	A	D	B	C	C	右	B	3B	1B	SS	E	D	C	B	C	D	D	D	E
	野村 謙二郎	B	B	左	B	C	C	B	B	A	右	C	SS	3B	2B	E	D	B	B	B	D	D	D	E
	金本 知憲	B	B	左	B	A	D	C	B	C	右	C	LF	RF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	前田 智徳	B	B	左	B	C	D	B	C	A	右	B	CF	RF	LF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	町田 公二郎	B	C	右	C	C	C	B	C	D	右	C	RF	2B	LF	E	D	C	D	E	C	C	C	E
	緒方 孝市	B	C	右	B	C	B	C	A	B	右	A	RF	LF	CF	E	D	E	D	E	C	C	C	E
	木村 拓也	B	C	右	C	D	C	C	B	E	右	B	RF	LF	CF	E	D	E	E	E	C	C	C	E
	苫篠 賢治	B	C	両	C	D	C	C	B	D	右	B	2B	SS	LF	E	D	B	B	B	C	C	C	E
ジャイアンツ	村田 真一	B	C	右	C	C	D	C	C	D	右	D	C	C	C	B	D	E	E	E	E	E	E	A
	斉藤 宜之	C	C	左	D	E	D	C	C	D	右	B	RF	CF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	柳沢 裕一	C	C	右	D	D	D	C	C	D	右	C	C	C	C	C	E	E	D	E	E	E	E	B
	清原 和博	B	A	右	C	A	E	A	C	D	右	C	1B	3B	3B	E	C	D	C	D	D	D	D	E
	仁志 敏久	B	B	右	C	C	B	B	B	B	右	B	2B	3B	SS	E	C	B	B	B	C	C	C	E
	石井 浩郎	B	B	右	B	B	E	A	C	B	右	B	3B	1B	1B	E	C	C	C	D	D	D	D	E
	後藤 孝志	C	C	左	C	C	D	C	C	B	右	C	RF	LF	3B	E	D	D	C	D	C	C	C	E
	川相 昌弘	B	C	右	B	D	A	B	C	A	右	B	SS	2B	3B	E	C	B	B	A	D	D	D	E
	元木 大介	B	C	右	D	C	B	C	B	C	右	C	SS	2B	3B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	高橋 由伸	B	B	左	C	C	D	B	B	C	右	B	RF	CF	LF	E	E	E	E	E	B	B	B	E
	清水 隆行	B	C	左	B	C	D	A	B	B	右	C	LF	RF	CF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	松井 秀喜	A	A	左	B	A	D	B	B	B	右	B	CF	3B	LF	E	E	E	C	E	C	C	C	E
	広沢 克	B	C	右	B	B	D	C	C	D	右	D	RF	LF	1B	E	C	E	E	E	C	C	C	E

チーム	名前	体力	人気	打席	巧打	長打	小技	チャンス	走力	選球眼	利腕	肩	守1	守2	守3	C	1B	2B	3B	SS	LF	CF	RF	CL
タイガース	矢野 輝弘	C	C	右	C	C	C	C	C	C	右	C	C	C	C	B	E	E	E	E	D	D	D	B
タイガース	大豊 泰昭	B	B	左	C	B	D	C	E	D	左	C	1B	1B	1B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
タイガース	山田 勝彦	B	C	右	E	D	C	C	C	D	右	B	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
タイガース	定詰 雅彦	B	C	右	D	D	C	C	C	D	右	A	C	C	C	B	E	E	D	E	E	E	E	A
タイガース	八木 裕	C	B	右	C	C	C	B	C	C	右	B	RF	CF	1B	E	C	D	D	E	C	C	C	E
タイガース	平塚 克洋	B	C	右	B	C	D	C	D	B	右	C	RF	LF	1B	E	C	C	C	D	D	D	D	E
タイガース	和田 豊	B	B	右	B	E	A	B	B	A	右	D	2B	3B	SS	E	C	B	C	B	E	E	E	E
タイガース	星野 修	C	C	左	C	D	C	B	C	C	右	C	3B	SS	2B	E	D	C	C	C	D	D	D	E
タイガース	平尾 博司	C	C	右	D	C	C	C	C	C	右	C	SS	2B	3B	E	D	C	C	C	D	D	D	E
タイガース	今岡 誠	C	C	右	C	D	C	C	B	C	右	B	SS	2B	3B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
タイガース	新庄 剛志	B	A	右	D	C	C	A	B	D	右	A	CF	RF	LF	E	C	D	C	D	A	A	A	E
タイガース	桧山 進次郎	B	B	左	D	B	D	C	C	D	右	C	RF	CF	LF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
タイガース	パウエル	A	B	右	B	C	D	B	D	C	右	C	LF	RF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
ドラゴンズ	中村 武志	B	C	右	C	C	D	B	C	C	右	B	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
ドラゴンズ	立浪 和義	B	B	左	B	C	C	B	B	A	右	C	2B	SS	3B	E	C	A	A	A	D	D	D	E
ドラゴンズ	愛甲 猛	C	C	左	C	D	D	B	D	C	左	B	1B	RF	SS	E	C	D	D	D	E	E	E	E
ドラゴンズ	荒木 雅博	C	C	右	D	C	E	C	D	D	右	B	SS	2B	3B	E	D	C	C	C	E	E	E	E
ドラゴンズ	彦野 利勝	B	C	右	C	C	C	B	C	C	右	C	LF	CF	RF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
ドラゴンズ	山崎 武司	B	C	右	C	B	D	B	E	C	右	C	1B	LF	RF	E	C	E	E	E	C	C	C	E
ドラゴンズ	益田 大介	B	C	左	C	E	B	C	B	D	右	B	CF	RF	LF	E	D	E	D	E	C	C	C	E
ドラゴンズ	音 重鎮	C	C	左	C	C	D	C	B	B	左	B	RF	LF	CF	E	C	E	D	E	C	C	C	E
ドラゴンズ	井上 一樹	B	C	左	D	D	C	C	B	D	左	C	RF	CF	LF	E	E	E	E	E	B	B	B	E
ドラゴンズ	関川 浩一	B	C	左	B	D	C	D	C	C	右	C	LF	C	RF	B	E	E	E	E	C	C	C	C
ドラゴンズ	久慈 照嘉	C	C	左	C	E	B	D	B	C	右	C	SS	3B	2B	E	C	B	B	B	E	E	E	E
ドラゴンズ	ゴメス	B	C	右	A	A	D	B	E	B	右	C	3B	2B	SS	E	D	C	C	C	E	E	E	E
ドラゴンズ	李 鍾範	B	B	右	B	B	C	B	A	B	右	C	SS	3B	2B	E	B	B	B	B	E	E	E	E
ライオンズ	伊東 勤	B	B	右	B	C	B	B	B	B	右	C	C	C	C	A	E	D	E	E	E	E	E	A
ライオンズ	高木 大成	B	B	左	B	D	C	B	A	B	右	B	3B	1B	C	C	C	D	C	D	E	E	E	A
ライオンズ	田辺 徳雄	C	C	右	C	C	C	B	C	B	右	C	2B	SS	3B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
ライオンズ	鈴木 健	B	B	左	B	B	D	A	D	B	右	B	1B	3B	2B	E	C	C	C	D	D	D	D	E
ライオンズ	高木 浩之	B	C	左	D	E	C	C	B	A	右	B	2B	3B	SS	E	D	B	B	B	D	D	D	E
ライオンズ	松井 稼頭央	B	A	両	B	D	C	B	A	B	右	B	SS	2B	3B	E	C	B	B	A	D	D	D	E
ライオンズ	垣内 哲也	B	C	右	D	B	D	D	B	E	右	B	LF	RF	CF	D	D	E	E	E	B	B	B	E
ライオンズ	原井 和也	B	C	右	D	D	C	C	B	D	右	C	2B	SS	3B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
ライオンズ	大友 進	B	C	左	B	D	B	C	A	B	右	B	CF	RF	LF	E	D	D	D	D	B	B	B	E
ライオンズ	佐々木 誠	B	C	左	B	C	C	C	B	C	左	B	RF	CF	LF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
ライオンズ	大塚 光二	C	C	左	C	C	D	C	B	C	右	B	RF	LF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
ライオンズ	前原 博之	B	C	右	C	D	D	B	C	D	右	B	2B	SS	3B	E	C	B	C	C	D	D	D	E
ライオンズ	マルティネス	A	A	右	B	A	D	A	C	D	右	C	1B	3B	2B	E	C	D	D	E	E	E	E	E
ブルーウェーブ	高田 誠	B	C	左	D	E	C	C	D	E	右	B	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
ブルーウェーブ	藤井 康雄	B	B	左	C	C	E	B	C	C	右	C	LF	RF	1B	E	C	E	E	E	C	C	C	E
ブルーウェーブ	高橋 智	C	C	右	C	C	D	C	D	C	右	C	LF	RF	1B	E	C	E	E	E	C	C	C	E
ブルーウェーブ	小川 博文	B	C	右	B	C	B	B	D	B	右	C	SS	2B	3B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
ブルーウェーブ	大島 公一	B	C	両	D	D	A	B	B	B	右	B	2B	SS	3B	E	C	B	B	B	E	E	E	E
ブルーウェーブ	佐竹 学	C	C	右	D	C	C	C	B	D	右	B	3B	2B	SS	E	D	C	C	C	E	E	E	E
ブルーウェーブ	塩崎 真	B	C	右	D	D	C	C	C	D	右	B	SS	2B	3B	E	C	C	C	B	D	D	D	E
ブルーウェーブ	田口 壮	B	B	右	B	D	B	C	B	B	右	A	CF	LF	RF	E	D	D	D	D	B	B	B	E
ブルーウェーブ	谷 佳知	B	C	右	C	D	C	B	B	C	右	C	CF	RF	LF	E	D	D	D	D	B	B	B	E
ブルーウェーブ	イチロー	B	S	左	A	C	D	A	A	A	右	A	RF	CF	LF	E	D	D	D	D	A	A	A	E
ブルーウェーブ	杉本 尚文	C	C	右	D	D	C	C	E	D	右	C	C	C	C	C	D	E	E	D	E	E	E	C
ブルーウェーブ	ボニチ	B	C	右	B	C	E	B	C	B	右	B	1B	3B	2B	E	C	C	C	D	E	E	E	E
ブルーウェーブ	ドネルス	B	C	左	B	B	E	B	E	D	右	C	1B	3B	2B	E	C	C	C	C	D	D	D	E

オススメ選手 セ・リーグ

スワローズ
古田敦也選手。CLの能力が高く投手を生かせる。また、チャンスにも強い。

ベイスターズ
ローズR選手。守備はいまいちだが、打撃に関してはいいセンスを持っている。

カープ
江藤智選手。長打力は抜群。ホームラン王争いには、かならず関係してきそう。

ジャイアンツ
松井秀喜選手。体力、長打力に関してはずば抜けている。若いので、将来が楽しみ。

タイガース
新庄剛志選手。打撃はいまいちだが、チャンスに強く、外野の守備力も高い。

ドラゴンズ
李鍾範選手。足が速く、打撃と守備のバランスが取れているのが特徴だ。

	名前	体力	人気	打席	巧打	長打	小技	チャンス	走力	選球眼	利腕	肩	守1	守2	守3	C	1B	2B	3B	SS	LF	CF	RF	CL
バファローズ	古久保 健二	B	C	右	D	D	B	C	D	D	右	B	C	C	C	A	E	E	D	E	E	E	E	B
	的山 哲也	B	C	右	D	D	B	C	D	E	右	A	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
	水口 栄二	B	C	右	B	D	B	D	B	B	右	C	2B	SS	3B	E	C	B	C	C	D	D	D	E
	中村 紀洋	B	B	右	C	B	C	B	D	D	右	B	3B	1B	2B	E	C	C	C	E	E	E	E	E
	勝呂 壽統	B	C	右	C	D	B	C	B	D	右	B	SS	2B	3B	E	C	B	B	B	E	E	E	E
	武藤 孝司	C	C	左	B	E	B	C	A	B	右	B	SS	2B	3B	E	C	C	C	B	D	D	D	E
	鈴木 貴久	B	C	右	C	C	C	C	C	C	右	C	LF	CF	RF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	藤立 次郎	B	C	右	D	C	D	C	D	D	右	C	LF	RF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	山本 和範	C	B	左	C	C	C	B	E	B	左	C	LF	RF	1B	E	D	E	E	E	C	C	C	E
	安部 理	B	C	左	B	D	D	B	D	C	左	B	LF	CF	1B	E	D	E	E	E	C	C	C	E
	大村 直之	C	C	左	C	D	C	C	B	B	左	C	CF	RF	LF	E	D	E	D	D	B	B	B	E
	クラーク	B	C	右	A	B	E	B	D	A	右	C	1B	3B	2B	E	C	D	C	E	E	E	E	E
	ローズT	B	C	左	A	B	E	B	B	C	左	B	LF	RF	CF	D	D	E	D	E	B	B	B	E
ファイターズ	小笠原 道大	C	C	左	D	D	C	C	B	E	右	B	C	2B	3B	B	D	C	D	D	E	E	E	B
	田口 昌徳	B	C	右	D	C	D	C	E	E	右	B	C	C	C	B	E	D	E	E	E	E	E	A
	落合 博満	C	A	右	B	C	D	C	D	A	右	C	1B	3B	2B	D	C	D	D	D	E	E	E	E
	片岡 篤史	B	C	左	B	B	C	D	C	B	右	C	3B	1B	2B	E	C	C	B	D	E	E	E	E
	広瀬 哲朗	B	B	右	C	D	B	B	C	B	右	B	SS	3B	2B	E	C	B	B	B	E	E	E	E
	金子 誠	B	C	右	B	C	A	C	B	B	右	B	2B	SS	3B	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	田中 幸雄	B	B	右	C	B	C	B	C	B	右	B	SS	LF	3B	E	D	C	B	B	C	C	C	E
	中村 豊	B	C	右	C	C	C	C	C	B	右	B	LF	RF	CF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	井出 竜也	B	C	右	B	D	B	B	A	C	右	B	CF	RF	LF	E	E	E	D	D	B	B	B	E
	上田 佳範	B	C	左	B	D	B	C	C	D	右	A	RF	LF	CF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	西浦 克拓	C	C	右	D	C	D	C	C	D	右	C	1B	2B	3B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
	ウィルソン	B	C	左	C	A	E	C	C	D	左	C	LF	RF	1B	E	D	E	D	E	C	C	C	E
	ブルックス	B	C	右	C	C	E	B	D	B	右	C	LF	RF	CF	E	C	E	E	E	C	C	C	E
ホークス	城島 健司	B	B	右	B	C	C	B	C	B	右	B	C	C	C	B	E	D	E	E	E	E	E	B
	吉永 幸一郎	B	C	左	B	A	D	B	D	B	右	C	1B	C	C	C	C	E	E	E	E	E	E	B
	湯上谷 志	B	C	右	C	D	B	C	C	B	右	C	2B	3B	SS	E	C	B	B	B	D	D	D	E
	井口 忠仁	B	B	右	C	C	C	C	B	C	右	B	SS	3B	2B	E	D	B	B	A	D	D	D	E
	松中 信彦	C	C	左	D	D	C	C	C	C	左	B	1B	2B	3B	E	B	C	C	D	E	E	E	E
	柳田 聖人	C	C	右	D	D	C	C	C	B	右	C	SS	1B	3B	E	C	C	B	B	D	D	D	E
	浜名 千広	C	C	左	C	D	B	C	A	B	右	C	3B	SS	2B	E	D	B	B	B	D	D	D	E
	村松 有人	B	B	左	C	D	B	B	A	B	左	B	LF	CF	RF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	秋山 幸二	B	B	右	C	C	C	C	B	D	右	B	CF	LF	RF	E	C	C	C	D	A	A	A	E
	柴原 洋	C	C	左	D	C	C	C	B	C	左	C	CF	RF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	若井 基安	B	C	左	C	E	C	C	D	A	右	C	2B	SS	3B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
	大道 典良	B	C	右	B	D	C	C	D	B	右	B	RF	CF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	ロペス	A	C	右	A	A	D	B	C	A	右	B	1B	3B	RF	E	C	C	C	C	D	D	D	E
マリーンズ	樋口 一紀	C	C	左	D	E	B	C	B	B	右	C	SS	2B	3B	E	C	C	C	C	E	E	E	E
	清水 将海	C	C	右	C	D	C	C	C	D	右	B	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
	吉鶴 憲治	C	C	右	D	D	C	C	C	D	右	C	C	C	C	B	E	E	E	E	E	E	E	B
	福浦 和也	C	C	左	D	C	C	C	B	C	左	C	1B	3B	SS	E	B	C	C	D	D	D	D	E
	堀 幸一	B	B	右	B	C	C	B	B	A	右	C	2B	SS	3B	E	C	B	C	C	D	D	D	E
	初芝 清	B	C	右	B	B	D	B	C	B	右	C	3B	1B	2B	D	C	C	C	D	E	E	E	E
	小坂 誠	B	B	左	B	D	B	B	A	A	右	B	SS	2B	3B	E	C	B	C	B	D	D	D	E
	諸積 兼司	B	C	左	B	D	C	B	A	C	右	B	CF	RF	LF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	立川 隆史	C	C	右	D	D	C	B	B	D	右	C	CF	RF	LF	E	E	E	E	E	C	C	C	E
	平井 光親	C	C	左	C	C	C	B	C	B	左	C	LF	RF	CF	E	D	D	D	D	B	B	B	E
	山下 徳人	B	C	左	D	C	D	C	C	C	右	C	RF	CF	LF	E	D	E	D	E	B	B	B	E
	大村 巌	B	C	右	C	B	D	B	C	B	右	C	RF	LF	CF	E	E	E	E	D	B	B	B	E
	キャリオン	B	C	右	B	C	E	C	C	B	左	C	LF	RF	CF	E	E	E	E	E	C	C	C	E

オススメ選手 パ・リーグ

ライオンズ
松井稼頭央選手。足が速く、守備能力が高い。打撃に関してもいいものを持つ。

ブルーウェーブ
イチロー選手。長打力こそいまいちだが、守備、走力、打撃に関しては超一流。

バファローズ
クラーク選手。小技こそないが、選球眼は抜群。打撃もいい。ただし守備は……？

ファイターズ
井出竜也選手。長打力はやや劣るが、能力のバランスがよく、足が速いのが特徴。

ホークス
城島健司選手。若く将来性のある捕手。打撃、選球眼がいい選手だ。

マリーンズ
小坂誠選手。足が速く、長打力のなさも選球眼などの打撃センスでカバーできる。

2週連続特別企画② 祝!「野球つく」発売記念!!

「野球つく」開発チームvs.「サカつく」開発チーム スペシャル対談

先週の「野球つく」開発者インタビューに引き続き、今回はさらに「サカつく」開発チームとの対談が実現!! 同じ「つくろう!」シリーズを生み出した2つのチームが、お互いのゲームをどう感じたのか、興味ある話がそれぞれから飛び出したぞ!!

「サカつく」開発チーム

企画 大橋 修氏

デザイナー 高橋良仁氏

キャラクターの絵がコミカルなんで演出の自由度がありますよね

大橋　同じ「つくろう!」でも、作品としては違うものですよね。野球とサッカーで、特色の出し方も違いますし、練習1つとっても当然違うスポーツなんですよ。だからどちらをプレイするときも、素直な気持ちで始めればすんなりと入っていけると思うんです(笑)。ただ「野球つく」は、絵的にも固いイメージはないじゃないですか。だから、「サカつく」を知らない人のほうが入りやすいかもしれませんね。

北川　「野球つく」は2頭身のキャラクターで柔らかいイメージを出しているので、パラメータも具体的な数値を並べるのは避けたんです。バーグラフを見てなんとなく、このぐらいの選手なんだろうという具合に、曖昧に認識してもらえればいいのかなと思っています。特にシーズン中なんかは、何カ月か経ったころに見て「ここちょっと伸びてるよ」とか、感覚で楽しんでもらえればいいと思っています。

高橋　デザイナーとして感じたことは、やはりキャラクターがコミカルでかわいいなという点ですね。やられたと思いましたよ。キャラクターのおかげで演出とかの幅が広がってますんで。それが「サカつく」にはない魅力でしょう。ちなみに、秘書のモーションもキャプチャーしているんですか?

北川　そうです。うちのチームに明るい娘がいたんで、バカなモーションもやってもらって。居眠りなんかも、「つくろう!」シリーズとしては入れなくちゃいけないのかなと思って(笑)。

高橋　「サカつく」も結構モーションキャプチャーにはこだわったんで、楽しくできましたね。居眠りのバリエーションもかなり増やして、その中から厳選して(笑)。「サカつく」だとキャラクター性とか出しちゃうと大変で……。「野球つく」はキャラクターを2頭身にしたことで、ユーザー層も広がったと思えますね。たとえば「サカつく」だったら中高生以上の方が対象になるんですが、「野球つく」の場合は見た目の柔らかさからも、小学生のような年少者でも遊べるようになってますよね。

大橋　野球選手って、顔とかの個性が強いと思うんですね。だから、うまく野球の特色をつかんで、そういう方向にもっていってるんじゃないかなと思いました。それと、もし野球を題材に自分がゲームを作ったら、まずはトレードを充実させたりとかすると思うんですが、そういう点はしっかり押さえて作ってますよね。

北川　我々としては、トレードとドラフト、あとはFAとかの要素は野茂さんのオリジナルルールということで、自分がより好きなようにチームを作り替えることができるというところを楽しんでほしいかなと思いますね。

瀬川　自分がオーナーになったら、まずあまり好きじゃない選手は放出して……というのがあるでしょう。そこがユーザーにも受け入れられるかと思いますね。

大橋　スカウトの仕事も全然違いますよね。「サカつく」には当たり外れの要素があって、スカウトの能力によって、採ってみたら「くそ、失敗!」とかいう部分を楽しんでほしいなと思っていたんで。プレイヤーにしてみれば嫌なところだと思うけど、そこでのドキドキ感が出したかったんで、あえて「2」でも変えなかったんですよ。今回はポジションまでにしておこうと(笑)。

北川　それはそれで、すべてが見えてしまうとおもしろくないですからね。採ってみなきゃわからない、というのは、こちらとしても共感できますよ。評価があってキーワードがあって、足が速くなりそうなのを採ったほうがいいのか、現時点で速いほうを採ったほうがいいのか、その辺はユーザーに考えてほしいというのがありますよね。

瀬川　育成の楽しみみたいなのは、現在実際にいる選手よりも、自分で作った選手のほうが思い入れがあるだろうなと思って。そのために自分の顔に似せた選手を作れるようにしたんですよ。

大橋　そうですね。「サカつく」の場合も、バーグラフ見てこいつは使えないだろうという選手が集まっているところに、自分の分身がヘナヘナで入ってきて、さてどうすればいいんだろうという感じで(笑)。で、その分身を中心にしたチームを作っていってもらおうというコンセプトなんですよ。

北川　一般の方にプレイしてもらったときの感想でも、選手を知ることでさらに楽しくなるという意見が多かったんですよ。それは「サカつく」も一緒だと思うんですけど。何気なくトレードで獲得した選手が、こんなにすごくなるのかとか。どんな選手なんだろうということで逆に実際の野球のほうに興味が向いて、野球自体が好きになってくれればと思うんです。

大橋　メジャー度でいったら、やはり野球のほうが全然上ですよね。Jリーグ自体発足してまだ数年で、歴史がないですから。野球といえばもう何十年も続いていて、長島監督なんかはお父さんから子供までみんな知ってますよね。Jリーグはまだ比較的若い人しか知らないんで、同じスポーツを題材とするにしても、野球はうらやましいですよ。僕自身はあまり野球選手に詳しいわけじゃないんで、知っている人が多いということでつい巨人を選んでプレイするんですけど。やはり愛着を持つのに、知ってる選手がいたほうがいいんで。でも逆に知っているから、トレードとかに手が出しにくいですね。トレードの申し込みも来るんだけど、これで2対1は辛いなとか(笑)。

瀬川　もしお互い続編を作ることになったら、今度は初期の段階から打ち合わせをしながら、よりおもしろいゲームを作っていきたいですよね。

大橋　でも逆に分かれてるから、お互いに刺激し合えるという面もありますよ。あっちには負けないぞという気になったり。一緒になっちゃうと停滞したりするかもしれないし。だから交流とかぐらいに留めましょう(笑)。

北川　ユーザーの要望さえあれば「野球つく2」は作りたいですね。

瀬川　今回入れられなかった要素は、確実におさえておいて。

大橋　もちろん「サカつく」のほうも、続編というのはぜひやりたいですね。

「野球つく」開発チーム

ディレクター 瀬川隆哉氏

企画 北川慶明氏

ユーザーの方々の要望があればぜひ「野球つく2」を作りたいです

セガサターンで発見!!

たまごっちパーク

●バンダイ●発売中（1月29日発売）●育成シミュレーション●6,800円（特製たまごっちメモリー同梱）●1人プレイのみ●全年齢推奨

たまごっち 遊びつくしガイド☆

サターンのNewプレイスポット開園から、はや3週間。たまごっちの種類も増えたことだろう。だが、パークにはまだ奥がある。まずは、今まで未公開だったたまごっちを一挙に紹介しよう。また、裏技＆おせわのコツも同時掲載。パークをトコトン楽しもう！

かくしキャラ＆ウラわざ 大公開!!

じゃ

進化のススメ

元祖以外の種族の登場には、右のような条件がある。なお、てんしっちは、寿命がつきても忘れずおはか参りするような人の前に、現れるようだぞ。

最初から育てられる種族。"おやじっち"などがいる。

元祖 → 新種 → 7～8世代後 → セガっち

新種：元祖の長生き系アダルトっちが産むたまごが祖先だ。

セガっち：新種が数世代たつと新種の長生き系たまごから誕生。

隠れ!? たまごっち図鑑

パーク内で見られるたまごっちは、元祖、新種、セガっち（サターン特有の種族・海系とセガ系の2タイプいる）に、各種族の寿命がつきた後で現れるてんしっちを含めた5種族。このうち"セガっち"については、これまで詳しい生態や種類がわかっていなかった。だがこのほど、以前紹介した以外にも多くの種類がいることが判明。パークでは、全15種のセガっちと遊べるのだ。

うみうしっち

ひとでっち

ちびうにっち

紹介ずみの海系セガっち。"うみうしっち"は"おやじっち"と同じ、最終形態。

海の生きものっぽい系

ヒトデなど、海の生き物に似た形のセガっちには、生まれたての"ちびうにっち"以外にも、3種のうに（？）を確認。

こどもうにっち

ちびうにっちより少し大きく、口もできたうにっち。

うにっち

こども時代より針（毛？）が増え、さらにうにっぽいコ。

でかうにっち

最終形態のセガっちの1種。眉や手足（？）もできた巨大ウニ!?

セガっぽい系

ちびろむっち

同じくセガ系セガっち。セガの代名詞的存在の、ソニック・ザ・ヘッジホッグそっくりな"そにっくっち"もいるぞ！このコも最終形態なので、頑張って育てよう。

そにっくっち

ろむっち

でぃすくっち

▲ホンモノ

あれくっち

Mk-Ⅲやメガドライブで活躍の、アレックス・キッドそっくりなアダルトっちだ。

おぱおぱっち

「ファンタジー・ゾーン」他のオパオパそっくりなアダルトっち。かけっこが得意。

ぺんごっち

アーケード用アクションパズルのペンゴにそっくり。長生きすると最終形態に!?

かーとりっち

メガドライバーはおなじみ、あの黒いカートリッジ（写真参照）っぽいこどもっち。

▼こっちはホンモノのカートリッジ

ふりきっち

同じくアーケード（＆サターン SEGA Ages）「フリッキー」のフリッキーっぽいアダルトっち。

セガゲームの主役に似たアダルトっちと、使用機器似のべびーやこども。セガ系セガっちが姿を似せた、元の機器やゲームを知って、より楽しくパークを遊ぼう！

知って楽しい、嬉しい情報!!

「えんでぃんぐ」が見れる!!

パークに登場するすべてのたまごっちを育てた来場者だけの特典「えんでぃんぐ」。それが最初から見られる呪文がコレ。下のボタンをスタート画面が出るまで押し続ければ、メニューに項目が増えるぞ！

ソフト起動時に、A＋C＋Y＋L ボタンを押しっぱなしで起動する

「おとてすと」が聞ける!!

ソフト起動時に、B＋X＋Z＋R ボタンを押しっぱなしで起動する

もう１つのコマンドは、パークの音が全部聞けるというもの。四季の音楽からあのコの声まで、聞きたい音をセレクトできる。しかもここだけの話、入園者のためでなく、パーク創造者のために作られた、あるモードも見れるとか……？

上から、効果音＆たまごっちの声、短いBGM、BGM。友達とイントロクイズをしても楽しそう。

そして…超!!隠しキャラ？ “ラッキーウンチくん”

隠れてたあのコはてんしっち!?

どんな理由があるのかは調査中だが、とあるときパークに出現する金色のウンチ。そのウンチを調べると生まれるのが、究極の隠したまごっち（!?）“ラッキーウンチくん”だ。おばけっちから順次変化を遂げる、この“ラッキーウンチくん”。育ちや行動パターンからすると、どうもてんしっちのようなのだが……???

本邦初公開“ラッキーウンチくん”だ！ ちなみに指が差している右側のものは、本当の「うんち」。

今の姿に育つ前は他のてんしっちと同じ。ただし、変化前の期間が長い。

てんしっち専用のがんばるアップゲームで飛んでいるのは、紛れもなく…！

知ってるとちょっと役立つ テクニックあれこれ

いつもごきげんでいるために

重要なおせわの「ごきげん」アップ。これは「こっちむいてホイ！」のほか、他のゲームでミスせずクリアするか、各大会で入賞しても増える。いずれも、ミスするとあまりアップしない。また「こっちむいてホイ！」には、一定のパターンがある。下がその観察結果だ。

ごきげんアップゲーム必勝法！

1 2 3 4 5（5：ランダム）

目指せ！ 大会優勝!!

大会で優勝すると、とっても幸せ。たまごっちと一緒に、優勝を目指そう！

●「残さずランチ！」
優勝しやすいのは、しつけが行き届き、お腹がすききったコ。また、嫌いな物は先に食べさせたほうが良さそう。

●「パネルでどんどん！」
育てる親の腕次第で、ベビっちの頃でも優勝可能。ボタン押しから、そのコが飛ぶまでの間隔を見極めて勝負！

●「かけっこヨーイどん！」
足が遅い種類のコは、鍛えても入賞しにくい。スタミナが長持ちするよう、首位をぎりぎりキープしてACACと連打。

おせわのしかたワンポイント

いつも同じコしか育たない人は、おつむの良さやからだの鍛え方、しつけの仕方、体重などを変えてみよう。それもうまくいかないときは、友達とカートリッジを交換して、お互いに相手のたまごっちを育てあうといいかも。

PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.9

拡大版！

今週はまたまた拡大版！　ついに明らかになった隠しイベント「天海バイパスの怪」攻略を始め、グッズ情報や「ソウルハッカーズCOUNT DOWN！」中間発表など盛りだくさんの内容でお送りします。正式発表はもうちょっと待ってね。

あの隠しイベントが明らかに……!?

今週のカバー PINUP!

大阪府／片桐ひろおさん

優しさと強さ、それが同居している大人の男って感じの横顔がステキ。背景センスもグウ。

VR美術館 in サタマガ

千葉県／藤子浩史さん

COMPの発想アイデアが秀逸。細かい部分にもこだわっててナオミによく似合ってるね。地下遺跡だと電波が届かないかな。（アトラス／小林（以下同））

東京都／あくま君さん

オニパンツとくると「あぁそうだね」って思うけど、オニのおへそをデベソにしてるのがかわいい！　背景のお日様マークがバ○ボンみたいでほのぼのなのが好印象でした。（小林）

静岡県／スネヲさん

「リーダー今日もお疲れさまでした」ってな感じのする生活感のあるイラストだね。ほろ酔い気分のリーダーや、女将さんの表情がな～んか色っぽくてサイコーです。（小林）

和歌山県／アリサさん

破魔矢と御守をもってるってことは初詣かな？　着物姿を可愛く描いてくれました。ピンクの着物が女性らしさをいっそう際立たせていますね。（小林）

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

今週は「デビルサマナーソウルハッカーズCOUNT DOWN！」からちょっと拝借。みんなどんな理由で悪魔やキャラを選んだのかな？ 気になる～。

●DEVIL編イチ押し悪魔は龍王ヴィーヴィル。半分美女で半分龍がいいね。色はデビサマの方がよかったけど、すごくいい悪魔。まじで結婚できるならしたい。女性悪魔の中で一番色っぽい。（神奈川県／宮入講一さん）

●キャラ編イチ押しはスプーキー。飄々とした雰囲気ながらも実力派。どこか抜けてるようで、隙がなく、ユーモアのセンス溢れる彼はまさに理想の大人。結構努力とか苦労してるんだろうな。（東京都／大澤芳和さん）

■「ソウルハッカーズCOUNT DOWN！」にたくさんの投票ありがとう！ 皆さんキチンと理由も書いてくれて、集計も楽しく行えました。龍王ヴィーヴィルはなぜか男性票が多く、意外な伏兵として上位に進出。やはりあの色っぽさが男性ファンの心をゲットしたんでしょうか？ セクシーダイナマイツなのにおこちゃま言葉がグッときます。リーダー（スプーキー）はその人柄と役割で多くの人々の心を捕らえたらしく、熱いメッセージが多く送られてきてます。女性、男性に関わらず高い人気を誇るのはやはりその人柄のよさからなんでしょうか？　結果をお楽しみに！

デビルサマナー Q＆Aどーなってるの？

Q.金子一馬さんはどうやって絵を描いているの？

●僕は金子一馬さんの絵のファンです。金子さんがどんな道具を使って描いているのか興味があります。例えば、ジャック・フロストとかどっからどのように描くのかも気になります。（埼玉県／内田力也さん）

■普通に鉛筆で描きます（下書きってやつです）。そして紙上でクリンナップ（線を整理すること）まで持っていきます（線画の完成）。線画をスキャナーで取り込んで（Macで）彩色します。ジャック・フロストは全体のシルエットを起こして、そこから顔などのパーツを付けます。シルエットの段階で、可愛くコケティッシュになるよう気を付けてます。（金子）

線画をスキャニングしてPC上で彩色というのは最近の定番。ゲームイラスト以外でも、漫画家さんでも使ってる人は多い。Macだけじゃなく、Windowsでもできるのだ。

※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッズをお送りします。

サタマガフォーラム 特別攻略 天海バイパスの怪

期間限定の隠しイベント

「ソウルハッカーズ」はもうクリアしたかな？ パラダイムXは全部回った？ そう、実は「ソウルハッカーズ」の中には本編とは関係のない期間限定の隠しイベントが用意されてたのだ！ ユダのビジョンクエストを終えたときから、レオン自動車工場のボスを倒すまでにパラダイムXの「お風呂フォーラム」に行ってみよう。するとそこに疲れた感じの初老の男性がいるはず。彼に話しかけるとイベントが発生するぞ。彼の指示に従って、天海フロートのバイパス入り口に行くと、今まで入れなかったバイパスに侵入できる。すると画面は一転してレースゲームのような、スピード感溢れるものになる。しかし道路のあちこちに穴が空いているので、方向キーを左右に操作して穴を避けよう。穴に落ちると強制的に敵悪魔との戦闘に突入。レベルが低いと全滅の危険もある。しばらくするとボス悪魔が登場。このボスは自分の前にザコ悪魔を多数引き連れている。全体攻撃魔法が有効だ。

ただし、この道路には、恐ろしい噂があります。 実は、あちらこちらに穴が開いているのですが…

穴に落ちると……!?

穴の位置は不規則に並んでいて、予測不可能。一瞬の判断が重要だ。またこれをクリアすると、かなりの報酬があるぞ。がんばってクリアしよう！

メガテングッズ情報の広場

ブロッコリーから発売！

アニメやゲームのキャラクターグッズでおなじみのブロッコリーから、「女神転生シリーズ10周年記念」と「ソウルハッカーズ」のテレカ、ポストカードが発売中！ 10周年記念テレカは、これまで発売されたシリーズのパッケージデザインをそのまま採用。ソウルハッカーズテレカは、人気のスプーキーズメンバーのイラストを使用。また、『ソウルハッカーズコミックアンソロジー』も発売予定だ。これらは、ゲーマーズやまんがの森などの取り扱い書店まで。また、通販も行っているので、希望者は、ブロッコリー（TEL 03-5372-6203）までお問い合わせを。

ポストカードは使うのがもったいないくらい美しい。それぞれのパッケージが描かれている。

ソウルハッカーズテレカは3枚組。メンバー全員集合のカバーが付いて3,600円はお買い得かも。

ソウルハッカーズ COUNT DOWN!

中間発表～!! リーダー強し!?

キャラ部門では、リーダーが圧倒的優位を保って1位を獲得。またサブキャラながら、男性票を数多く獲得したメアリが2位に。あの無口で神秘的な部分が男性の心を引きつけたらしい。意外に伸びなかったのがユーイチ。イラストではもっとも数多いキャラの1人だが、やはりリーダーの人徳には勝てなかったようだ。悪魔編では票が割れたが、シリーズ通して人気がある幻魔クーフーリンが優勢。またプリクラで人気に火が点いたジャックフロスト、そしてシリーズ皆勤賞のピクシーが幅広い層に人気があるようだ。ひとまずここで締め切り。正式発表は3月6日発売号で行う予定なのでお楽しみに！

キャラ部門

1位 スプーキー
2位 メアリ
3位 シックス
4位 ユーイチ

悪魔部門

1位 幻魔 クーフーリン
2位 妖精 ピクシー
3位 妖精 ジャックフロスト
4位 鬼女 リャナンシー

今週のDEVIL CARD

怪異 ターボばあちゃん

六甲山に出没するという謎の老婆。高速で走っている車を追い抜いていくといわれる。本編では特別なイベントと、特別な場所でしかお目にかかれない悪魔だ。

VRブティック サタマガ支店

今週のモデル ネミッサさん

今週のモデルはネミッサさんです。大胆な性格にマッチしたファッションセンスを持つ彼女。パラダイムX内のブティックで買ったレザーっぽいジャンプスーツがよく似合ってます。ただしこのスーツ、かなりスタイルのいい人でないと着こなすのは難しいでしょう。峰不二子ちゃんになった気分で胸のジッパーを大胆に開け、自慢のバストを見せびらかす勇気のある女性ならぜひチャレンジ！ ブラはワンダーブラのサテンブラックで決まりかな。

おハガキ大募集！

拡大版フォーラム第2弾、いかかでしたか？ 今回紹介した隠しシナリオはレオン自工をクリアすると、行けなくなっちゃうので注意してね。まだまだ続くこのページ、皆さんのおハガキが命綱です。イラスト、感想などデビサマシリーズに関することなら何でもオッケー！ 投稿待ってま～す！

おハガキは…
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン
「サタマガフォーラム」係
まで♥

門倉 & SIX

富山県／上本メツヲさん

今週のあて先ハガキは、上本メツヲさん。ちょっとすっとぼけた表情のシックスと、門倉の2ショットが変わってるね。

部屋から外へ出ているのはデマド……いや、いまのなし（イマディオに似た名前募集）

IMADIO CLUB

Imadio

イマディオ公認　ファン　ページ　第3回

スクープ　メルティランサーがサターンに

ついにあの「メルティランサー」（ＰＳ）がサターンに移植されることが判明。番台（バンザーイ）。詳しいことを知りたければ、いますぐビル・ゲイツの自宅にＴＥＬ。ではなく、本誌の５ページにあるインデックスから「メルティランサー」を引くべし。マ行だよ。

お便り募集

いや～「晴れブタ」より0.5倍もおもしろいと人気のイマクラも、そろそろ巻頭特集を、いやいや表紙を飾るべきと噂されていますが、もっともっと暴走する狂気の笑いに磨きをかけていきたいと思います。そこで、あなたの出番です。親分ハガキ待ってますぜ。姉さんお願いしたしやす。

っと、こんなところにハガキが。「拝啓、EVEの18推はストーリー的にいらなかったんじゃないでしょうか。だからEVE 2 は全年齢対象なんでしょうか。みなさんの意見を聞いてみたいです」（広島／前原一誉氏）

そうね。そもそも、全年齢っていうのもね。うちのばあさまは、遊べなかったからね。パッド持てないから、手がふるえて。３歳の甥は遊んでたけど、パッドだけで遊んでたしね。

では、みんなの意見や感想＆イラストに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・好きな声優を書いて送ってください。ストーカーぎみの郵便配達人に悩まされている人は電話番号書かなくていいです。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
「IMADIO CLUB」係（たぶんイマクラ係でも届く。保証ないけど）

前回は第2回でした

EVE burst error

（東京都／あくあ嬢）ちなみに、女性は嬢、男性には氏の敬称でいいだろうか？　あくあさんよりあくあ嬢のほうがなんかドラキュラみたいでいいでしょ？

胃魔ディオの　ゲーム誌ではとてもじゃないけど言えないこと

堀切：なぜか京都出張を繰り返すイマディオ専属広報。抱えているタイトルが多すぎ、いい加減混乱中。**逃げ出したい日々**を過ごす。CROSSさんのマネージャー。

高橋：イマディオでの担当は木偶。殿にいぢめられる毎日。それでも笑顔を絶やさないケナゲな社員。**真正のマゾ？**　他にはなにも仕事がないが、残業は一番多い。

堀切　高橋ぃ、今回は去年のクリスマスの話でもするかぁ。
高橋　あー、大変だったっスよね。
堀切　24、25日とも「Lost One」の雑誌用の素材作りやってたもんな。編集部の人の催促が激化してたから。まぁ、素材が遅れたウチが悪いんだけどね。世間はクリスマスで幸せなのに、おまえと２人で深夜まで……。
高橋　あれは熱い夜だったっス。
堀切　って言うか、最悪だったよ。あの時ほど仕事辞めたいと思ったことなかったもん。しかも相手が高橋……。つまんないクリスマスだった。
高橋　僕はヒマなクリスマスが決まってたんで、１人で家にいるよりはよかったスけどね。言い訳にもなったし。堀切さんは散々だったスよね。
堀切　て、こんな話を読者は望んでいるわけないじゃん？　そうそうクリスマスといえば、ロメオス大司教の外観って誰がモデルか知ってる？
高橋　知らないっス。なんでクリスマスといえばなんスか？　あっ、キリスト教！　で、誰なんスか？
堀切　高橋ぃ、もうおまえと話してるの飽きちゃったよ。あと適当に書いといてよ。じゃあ、よろしく。
高橋　ちょっと待ってくださいよぉ。誰なんスかぁ？　教えてくださいよぉ。あっ、行っちゃった。ほんとにあの人はしょうがないなぁ。じゃあもう直接CROSSさん（注：EVE The Lost Oneの監督／ゲーム誌初登場!!）に聞くっス。もしもし？
CROSS　今何時ですか？
高橋　あれ、寝てました？
CROSS　いや寝てないですぅzzz。
高橋　CROSSさん起きてぇ。

以下次号！　ついに黒幕CROSSさん登場!?　キャラクター誕生秘話について赤裸々な事実が!?

EVE用語録

「EVE」に登場する重要なキーワードとなる言葉の意味をまとめる。

「イクイク」法条まりな（声：岩男潤子）の愛用する銃ベレッタＭ1919に彼女がつけた愛称。

「ID捜査」インポータント・データ調査の意味。勘に頼らず、電子手帳にインプットした捜査状況のデータで犯人を割り出す。桂木探偵事務所のホープ、二階堂のへっぽこ捜査術。

「Cプロジェクト」Neo Cerebral Projectのこと。「EVE」をプレイする楽しみを奪いそうなので、これ以上は言えない。プロジェクトAには、ジャッキー・チェンが出演していた。AがキスだとＣプロジェクトはアレのことかもしれない。

「μ101」コードネーム。ミューはギリシア文字の12番目。Ｃプロジェクトに関係するものだったはず。アレのことだろうか？

「はろはろ～」法条まりな（声：岩男潤子）の登場セリフ。

「岩男潤子」誕生日が２月18日で秋葉原が好きな理科のお姉さん。使用マッキントッシュの愛称はクッキー。

推理クイズ「SNAKEは誰だ?」コンテスト③

(東京都/後藤晋氏)スネークはアドニスの息子だったという推理をもとにアドニスの息子をイラスト化。なんか背負ってるのは園児のバッグ。つまりどういうこと??

ついに3回目を迎えマンネリ化した推理のコーナー。「Lost One」に登場するスネークが本当は誰なのかを推理するのだ。

応募は官製ハガキにスネークだと思える人物1名とそう判断した推理&住所・氏名・年齢・自分の弱点を書いて送ってください。

さっそくだが、第1回目のハガキが届いたので披露しよう。なかなかの名推理に拍手を送りたい。しかし、スネークは松ちゃんだったという可能性も捨てきれないことを助言しておきたい。松ちゃんとはいうまでもなくダウンタウンの松ちゃんだ。ダウンタウンはいうまでもなくテクノスジャパンのくにおじゃない。テクノスジャパンはいうまでもなく長崎のテクノソフトと関係ない。文明堂も違う。

現段階でのプレゼントは、毎週1名様に「プロモ・ビデオ」だけど、もうちょっと増やせないか相談中ですので、推理した者の勝ち。

SNAKEは ルカって人 だ!

理由 ダウジングで調べたところ彼女しか反応しなかったから!!

(茨城県/東雲嬢)まったく「EVE」をやってもいないのに投稿してくるとは。わら人形の刑じゃ。次回髪の毛を同封してくれ。ルカに反応したのは、将来ペンションを経営したいという願望の現れです。

エルディア王国の庭師

彼は庭師という職業がら自然を愛し、環境を破壊するビルが嫌いだという単純かつ明快な推理による。さらに、彼は望月正雄に似ている。いや同一人物である。タワーを爆破したのも瀬野尾を殺したときの忘れ物ともども証拠を隠滅するためである。もちろん彼は暇な時間にロメオス大司教を演じているはず。(東京都/木下明生氏)

マイナ

現時点でいかにも怪しい人物では面白味に欠ける。とてもプロの犯行とは思えないので内調や国防省の関係者は除外。次に殺されてしまいそうな人物(特に桜把、こういう勘違いキャラは殺されるのがお約束)は除外。日本国内でエルディアに深い関係を持っている人物ということでマイナに決定しました。(神奈川県/花田悦徳氏)

瀬野尾 靖夫

つまり、最近流行のクローン人間を作ったわけです。それで、ダミーを殺しちゃう……と。買う前にわかってしまった。考えるんじゃなかった。(滋賀県/北川哲也氏)

まだ出ていないキャラ

みんな気づいてないみたいなんですが、もう1度スネークのシルエットをよーく見てください。普通の人間に比べて身体がギザギザしている特徴がわかるはずです。スネークは人間じゃなくタワシ。(福岡県/坂井勝氏)

小次郎

やっぱり、まりなが一応出るし、また変なことに首をつっこんでしまったなんていうので天城小次郎が犯人だったというのはどうでしょうか? それと、弥生がすっごく好きなキャラだったので、出てくれないと、ちょっとこまります。ハイ。(東京都/後藤晋氏)

■そうそう、弥生っていいよねー。事務所で酔うとことかねー。

法条 まりな

じつは、これ全部ドッキリ。法条まりなが、桐野杏子を試しているだけのこと。解決のあかつきには、イクイクをあげる。

P.S

そう考えて人物相関図を見ると笑える。あっ、でも、もしかしたらスネーク、スネェイク、スネェィ、スネ、スネォ、スネオ、スネオだ。(千葉県/ジンクス氏)

毎週1名様に「EVE The Lost One」店頭用プロモーションビデオプレゼント!!

今週の当選者はキミ!!

今号で一番おもしろかったジンクス氏にはお約束どおりプロモーションビデオを。その他の人には特製のリーフレットをプレゼント。次回の締め切りは2月19日だ。

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
IMADIO CLUB「SNAKEは誰だ?」コンテスト③係

見城 陽一

スネークの影から若い男性だと判断できる。また、予想外の爆破威力に「計算外だ。こんな……」と女性が言うことはまずない。モニカ・セレッティは少し怪しいが、なにかを嗅ぎ回る行為は、スネークの立場上できないはず。情報を得やすい見城は、隙のないきっちりとした調査をする性格でアドニスにとって扱いやすいはず。(富山県/秋本顕嗣氏)

サタマガ編集部より お知らせ

なにも言わない 買えばわかる 2月25日は 書店へGO!

EVE 特編 PROLOGUE of Lost One SEGA SATURN MAGAZINE MOOK

これが最新のモーフィング技術か?

使用前 二階堂 → 使用後 SNAKE

密かに欄外で開催された「スネークのビジュアルモデルは誰だ!」に意外に多くの応募があり正解者も多数。当選者は(福岡県/中野裕史氏)なんか送る。

会議の結果「YUNO」はイマクラでは扱わないことに決定しました。あと、アクセラが汗くさに似てると思うのも禁止。1「ワタクシ」→サザエでございます。2「ボク」→ドラエもん。では、3「私は私は私は」は?と突然クイズを出してもいけないことになりました。答えはキ(次号に続く)

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Vol.18

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル 「バトルトライスト」他（コナミ）

手にするのは 賞金か… 未来か…

BATTLE TRYST

●コナミ●2月下旬稼働予定●3D対戦格闘アクション
●2人対戦プレイ可能●使用基板：タランチュラ

コナミの新作3D対戦格闘アクションが登場。リアル指向の「ファイティング武術」とは一変し、こちらはキャラクター性を押し出すアニメタッチな雰囲気が特徴だ。

賞金争奪異種格闘技番組放送開始!!

時代は近未来。高視聴率TV番組「BATTLETRYST-SHOW」。国家による厳しい法律と人権侵害に苦しめられている市民が不満のはけ口として生んだ謎のテレビ番組。偶然ヒットしたのか、それとも何かの陰謀かは定かではない。この番組は他人の真剣勝負を見せ物にする内容で、一般参加者とTV局に雇われた格闘のプロが闘い、勝ち残れば賞金を獲得できるといった単純明快なルール。しかし、全8ステージをクリアした者はなく、タイトル通り闘いの挑戦者=「バトルトライスト」であり、闘いの勝者は今だかつていない。

コナミの新作一挙紹介

Bass Angler

ポイントをしぼってビッグバスを釣り上げろ！

●コナミ
●稼働時期未定
●フィッシングゲーム
●1人プレイのみ

バイブレーター機能によって、バスの微妙な引き具合の感触を体感できる専用のリール型コントローラーを採用したリアル指向のフィッシングゲーム。制限時間内にバスを釣り上げ、その重量で勝負を競う。また、7種類×4模様ある効果の異なったルアーを使い分け、湖内のポイントを探し出す必要があるので、腕前のほかにも目利きが必要になるだろう。

季節や天候、時間により釣れるポイント、魚（それ以外も？）は変化。

7種類のルアーには4種類の模様があり、それぞれ効果が異なる。

3D格闘ゲーマーにはおなじみのゲームシステム

3D格闘ではおなじみの構成で、8方向レバーとガード、パンチ、キックの3ボタンで操作する。相手の側面へ回り込むエスケープなどもあり、上級者ともなるとガードに頼らず闘うことも可能だ。また、この他にも相手の攻撃をかわして硬直時間なしで次の攻撃に移れる「攻防一体攻撃」や上中下段に関係なく立ったまま、もしくはしゃがんだまま前面をすべてガードする「前面ガードシステム」といった、既存の3Dにはないオリジナル要素も含まれている。これは真の攻防を楽しむために考えられた画期的なシステムの数々なのだ。

7人の挑戦者

このゲームに登場する挑戦者は全部で7名。ここでは世界各国から集まった勇気ある挑戦者たちのプロフィールとサイドストーリーを紹介しよう。

タケル=ヤマト

国籍／ニッポン
性別／男性
年齢／18歳
身長／175cm
流派／空手

強者を求め修業をしている少年。とある街で格闘TV番組の出演募集の広告を見て腕試しのために出場を決意。

バイツ=マッキントッシュ

国籍／アメリカ
性別／男性
年齢／26歳
身長／185cm
流派／マーシャル・アーツ(喧嘩殺法)

腕の故障でボクサーを引退。その後勤めた知人の工場が倒産寸前となり、立て直しのため再びリングに上がる。

キカ=グリフォン

国籍／イギリス
性別／女性
年齢／21歳
身長／170cm
流派／マーシャル・アーツ(喧嘩殺法)

1年前の交通事故で記憶を失って以来、過去の自分を知る人物を探している。TV番組の出場もそれが目的。

ザンコク

国籍／不明
性別／男性
年齢／不明
身長／170cm
流派／黒真流忍術

TV局がどこからか連れてきた謎の格闘家。普通の格闘家には見られない特異な技は、挑戦者たちを翻弄する。

ツァイ=ツァイ(雀・雀)

国籍／アメリカ
性別／女性
年齢／16歳
身長／155cm
流派／長拳

4歳の頃から長拳を習い華拳大会などでも不敗を誇る少女。今回、間違ってショーに出演してしまう。

ゲーリー=ウィリアムス

国籍／カナダ
性別／男性
年齢／35歳
身長／190cm
流派／プロレスリング

大木投げコンテストの元優勝者という怪力男。今回、TV局に雇われてショーに参加する役者を夢見る格闘家。

ナジード=シー

国籍／アバロン
性別／女性
年齢／18歳
身長／160cm
流派／トンファを使った棒術

今はなきアバロン国の森に生息した妖精シー族の遺伝子で造り出された新生物。容姿端麗の者が多い一族だ。

コナミが発表した数ある新作タイトルの中から今回は、根強い人気を誇る3D格闘アクションと誰でも気軽に楽しめるフィッシングゲーム､さらにスポーツのジャンルからは若者に人気のスキーゲームを紹介するぞ。

コナミより
「バトルトライスト」。3D格闘らしからぬキャラクターは、ツインビーシリーズやガイアポリスのキャラクターデザイナー「SHUZILOW, HA」(ディレクターでもある)が担当。オープニングデモのアニメーションは押井氏がプロデュース。最終ボスはみんなが、よ～く知ってるキャラです。けどオススメはキカ=グリフォン。「バスアングラー」､変なモノが釣れます(魚以外のモノ???)。(コナミ 小坂田)

SKIER'S HIGH

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

●コナミ●稼働時期未定●体感スキーゲーム

全く新しいスキーゲームが現れた!

独自のシステムの採用により、よりリアルな操作感を再現した本格派スキーゲームがこの「スキーヤーズハイ」。基本操作はスライダー本体に両足を乗せて、左右へとスライドさせる。これにより、エッジングやジャンプなどのテクニックも再現できるのだ。ゲームモードはタイムアタックとポイントアタックの2つが用意されている。

エイジ(日本)	
スピード	★★★
過速力	★★★★
コーナーリング	★★★

ナオミ(イタリア)	
スピード	★★
過速力	★★★★
コーナーリング	★★★★

ハリー(アメリカ)	
スピード	★★★★★
過速力	★★★★
コーナーリング	★

コーネリアス(ジャマイカ)	
スピード	★★★★
過速力	★
コーナーリング	★★★★★

Sunny Side SNK

From SNK!

この号が出るころには、AOUショーも終わっています。いやー、アーケードゲームも楽しみなのがいろいろありますな。とにかく、「RB２」はちゃんとチェックしてな。まだ、詳しくは語れませんが、結構テンポよく動いていてイイ感じですよ。新キャラがこれまた!!

梅本氏

新作ゲームに続け!! CDメディアも続々登場

ねおちゅぴの主題歌がシングルリリース決定

ラジオ日本（1422kHz）東海ラジオ（1332kHz）ラジオ大阪（1314kHz）で大人気放送中のラジオ番組『ねおちゅぴ』の主題歌がCDになって発売される。パーソナリティの２人が自ら歌うCDは、リスナーだけじゃなくナコルル＆リムルルファンも必聴の内容だ。

番組のテーマソング「ねおちゅぴNO.1」は、ダイエット中の女の子が聴いたら卒倒しちゃいそうな歌詞にノリノリなアップテンポが印象的。加えて歌の随所に入っているアドリブのつっこみと、２人の隠された（?）本性がわかっちゃうようなハチャメチャな曲。「おぼえやすい曲なので、みなさんの前で歌うときが来たとき一緒に歌えるように、最低３カ所はつっこみを入れられるようにしておいてください（笑）」と、歌に対する意気込みもバッチリだ。

イメージソングの「星空のメロディー」は番組内でリスナーのみんなから募集した詩やフレーズを１曲にまとめたもの。落ち着いた、優しい気持ちになれるこの歌は、お２人いわく「本当にきれいな曲。本当の私たちのイメージにピッタリ（笑）」とのこと。

ほかにもメッセージトーク入りの番組のOPテーマや「星空のメロディー」のカラオケ、番組に寄せられたイラストが入ったブックレットと豪華な内容で1,050円。３月18日発売！

生駒治美　２月５日生まれ。ナコルル、シャルロット、ブルー・マリー役などを担当。

神谷けいこ　２月13日生まれ。SNKのゲームではリムルル役を担当。

取材中も２人のパワフルなトークは変わらず。取材陣は成す術もなく圧倒された。

ちゅぴらー必聴だよ！

侍魂～サムライスピリッツ～ ARRANGE SOUND TRAX

●サイトロン／PCCB-00294
●２，５４８円　●発売中
●初回特典：特製CTインデックス

～幕末浪漫～月華の剣士 RADIO DRAMACD

●サイトロン／PCCB-00302
●２，５４８円　●発売中
●ゲムドラナイト'98年からの放送分ほか

RELEASE SCHEDULE

３月発売予定のCDタイトル

★４日：侍魂～サムライスピリッツ～　ドラマCD　2,548円
★18日：NEO GEO DJ STATION LIVE'98（２枚組）　ライブアルバム　3,360円
★18日：星空のメロディー／ねおちゅぴNO.1（生駒治美、神谷けいこ）1,050円
★18日：ブレイジングスター（夢工房）サントラ　1,529円

HYPERフリークス

人気投票！ 好きな技、武器は？

前回の人気投票に続き、今回は好きな技、武器の投票結果を発表。武器投票はちょっと少なかったけど、たくさんのハガキを寄せてくれたみなさん、本当にありがとう。

そんなわけでさっそく'98年上半期の人気投票も開始しているので、好きなキャラクター名を３人まで書いてSSSに送ってね。イラスト付きも大歓迎だよ（今回は武器、技投票は行いません）。

人気技ランキング

1	八稚女（八神庵）	26票
2	龍虎乱舞（リョウ、ロバートほか）	22票
3	大蛇薙（草薙京）	18票
4	無式（草薙京）	18票
5	パワーゲイザー（テリー）	17票

人気武器ランキング

1	三節棍（ビリー・カーン）	19票
2	河豚毒（覇王丸）	16票
3	扇子（不知火舞）	12票
4	スティック（Mr.BIG）	9票
5	せんべい手裏剣（山田十兵衛）	4票

神奈川県／天羽涼子さん

容姿端麗、沈着冷静と彼女に似合う四字熟語は多いです。

大阪府／鯖のるんさん

キング惜しかったね。女性では６位、総合では12位でした。また今年も投票よろしく～！

福島県／南斗ボムさん

コミカルな絵が多い昨今、こういうのもいいんじゃないでしょうか。

おハガキ募集！

〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「SSS」各係まで

おハガキ２月募集分は人気投票１位獲得記念「SSS庵！」と「SSS月華」。庵のイラストが少ないので、今なら掲載率高し。庵コーナーで採用された人の中から抽選で右のカレンダーをプレゼント。２月分締切は28日。ほかのイラスト、文字ネタも随時受け付けています。次回、「月華の剣士」特集PART I！

伝説が今、再び……

RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

突然だけど新作情報！

根強い人気を誇る餓狼伝説シリーズの新作情報を入手したので、さっそくお届けする。今のところ詳細は不明なのだが、前作リアルバウト餓狼伝説スペシャルに登場したキャラクターは全員そろっているようだ。あのギースさえも健在だぞ。また、今回新たに登場する格闘家を2人確認。画面写真もあるので、じっくりと鑑賞していただきたい。

主人公的存在のテリーもどうやら新しい技を体得したようだが…。

挑発する山崎に対して、何か出しているホンフウ。新技か？

タンさんも相変わらず。早くその姿だけで闘うところを見てみたい。

チビっ子兄弟も健在。弟さんは新技を体得しているが、お兄さんは？

永遠のアイドル舞チャンも新しい技をひっさげて登場だ！

ニューカマーの実力はどれほど？

これが新キャラのひとり。体型的には普通だが、力強い必殺技を繰り出している。テリーやキムといった普通の体型でもパワフルな感じに受け取れるが、はたして…。

中華娘も参戦！新アイドルになるか？

もう一人の新キャラはチャイナ系の可愛い女の子。見た目からすると女性キャラクターの中では最も若いと思われるが…。新キャラの攻撃を受けるラッキーな東さん。

 ※画面写真は開発中のものです。

OFFICIAL CORNER AM2研 Vol.88

先日開催されたAOUショーにはみんな足を運んだかな？さて、今回は前回予告した通り、「バイパーズ2」に出る各キャラクターの技を引き続きチェックしていくぞ。

SEGA AM2 AM R&D DEPT.#2

EXPRESS WEEKLY Special

FV2 FIGHTING VIPERS 2

完成は間近！その一端を見よ!!

●セガ●今春稼動予定
●対戦格闘ゲーム
●MODEL3基板(STEP2)

トキオ、ジェーン、ピッキーといった既存のキャラクターをピックアップし、その成長ぶりに目を向けてもらった前回に対し、今回はハニー、バンといったおなじみの面々に加えて、気になる新キャラクターの1人、エミをセレクト。前者2人の成長ぶりは無論、新鮮味あふれる後者の動きも感じ取ってほしい。同時掲載した片岡氏からの貴重なコメントも見逃すな！

HONEY ハニー

エミにはない、"色気"で勝負!?

リーチに長けていた技の射程距離が短くなるなど、随所に弱体化が見られる彼女だが、それを補うように新技の数々は比較的高性能なものが揃う。まずは新規の部分に目を向け独自の戦法を編み出そう。加えて空中投げの新たな狙い所を発見できれば最高だ。

AM2に聞く新生ハニーの魅力

エミが入ってきたので、ちょっと落ち着かせて（だいぶ？）大人っぽくしてみました。今回のコスチュームはメイド服をボンテージ風にアレンジしています。モーションもだいぶ優雅でしなやかな動きが増え、軽やかに跳ね回ります。ビジュアル面で注目して欲しいのは"脚"。モデラーのただならぬ情熱を感じてください。

しゃがみアッパー（仮） ⇩⇘⇨Ⓟ

S.K.O.技

低い態勢から、身体全体を使うようにしてアッパーを繰り出す。VF3からラウに追加された双虎烈破と似た挙動が印象的。

尻コンボ～アッパー（仮） Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+ⓀⓅ

水平チョップからヒップアタックへつなぎアッパーへ。初弾が入ればすべて連続で決まるため、使用頻度は高くなるはず。

尻コンボ～ムーンサルト～下段回し蹴り（仮） Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ⇧ⓅⓀ+Ⓖ

尻コンボ～アッパー（仮）の2発目から宙返りで背後をとり、下段回し蹴りで強襲。着地した時点で敵が前にいれば、ほぼ確実に蹴りのヒットが望める。相手側はハニーの着地前に振り向き攻撃を出すなり、前方へ逃げるなりしよう。

前回りアッパー（仮） ⇘Ⓟ+Ⓚ

仮称通り、前転からアッパーに連係する新技。低い態勢を生かし、相手の技（上段のみで構成されたコンビネーション）などをかいくぐってヒットを狙うのが基本だ。なお、アッパー自体はキャットアッパー同様、中段判定でヒット時は敵を浮かせられるぞ。

フェイントアッパー（仮） ⇨⇩⇘ⓅⒼ（キャンセル）Ⓟ

ライジングアッパーを出すと見せかけて低い態勢で相手に近づき、アッパーを繰り出す。キャンセルでうまく相手を騙すことができたら、他の中段攻撃や下段攻撃、加えて投げ技などに連繋するのもいいだろう。少し離れた間合いから狙っていくのが基本。

回転尻コンボ（仮） ⇨Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ

ヒップアタックの連発。1発目でうまくカウンターをとれれば連続ヒットするが、ダウンは奪えない。

キャットスラップ ⇨⇨Ⓟ

前作でお馴染みの強烈なビンタ。中段判定で、アーマー破壊もできるといった基本性能に変化はない。

壁投げ（仮） （壁正面時・接近して）Ⓟ+Ⓖ

壁を正面にした際の壁投げ。敵を単に壁へ押し付けるだけだった前作のバックウォールラッシュから一転し、相手にまたがって数回殴りつけた後、宙返りしながら股間を押し当てるといったハニーらしい（？）挙動に変化。

フォークスルー （接近して）⇩Ⓟ+Ⓖ

ダメージ0だが、背後をとれるため圧倒的優位に。すばやく追撃しよう。変化したコマンドには注意。

※記載内容はすべて現バージョンにおけるものです。なお、コマンドは全部キャラクターが右向き時のもの、"S.K.O.技"とあるものは各キャラクターが持つスーパーK.O.技を示します。

EMI エミ

AM R&D DEPT.#2に聞く新キャラ・エミの魅力

今井トゥーンズさんのアイデアでクマのぬいぐるみを背負うことになったエミですが、せっかく背負ったクマなので、クマを利用した技もいくつか考えています。寝転がったり飛び跳ねたりとトリッキーな動きが目立ちますが、コマンドを簡単にしたので適当にガチャガチャやってるといろんな技の出る楽しいキャラです。

可愛さの奥に潜む、強さを引き出せ！

他と比較し、飛び抜けて動きが速いわけでも攻撃力が高いわけでもない。だが、得意の寝ころびの存在により、他とは一線を画した、また強いキャラクターになる可能性を秘めている。まずは寝ころびの特性を学びつつ、奥に潜む強さを引き出していこう。

ぐるぐるアタック（仮） ⇩⇘⇨Ⓟ
S.K.O.技
両腕を大きく回して力をためたあと、前方に飛びかかる技。くらった相手は大きく吹き飛ぶため、壁ダメージを期待できる。

寝ころび ⇩⇩
エミの得意技。ここから任意のコマンド入力で様々な技を出せる。ちなみに寝ている間は上中段攻撃（一部除く）を回避可。

バンザイパンチ～両手突き（仮） （寝ころび）ⓅⓅ
寝た状態から両手を振り上げ、その手をさらに突き出す。判定は共に中段。初弾で止め、空中コンボへ移行する手もいい。

カニバサミ投げ（仮） （寝ころび）Ⓚ（ヒット）Ⓟ+Ⓖ
寝ころびから下段蹴りを出した後、蟹挟みへ。ただし蹴りがヒットしないと、投げに連係できない。投げ抜けは不可能。

連続竹とんぼパンチ（仮） （寝ころび）⇦Ⓚ Ⓟ連打
前述のカニバサミ投げ（仮）などと同様、寝ころんだ状態から出せる技。足下を両足ですくうと同時に、寝ころんだまま背を向け、さらに両手を使って竹とんぼのように相手を上空へと運んでいく。エミならではの、超人的（？）な芸当が光る。

前転キック～寝ころび（仮） Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
前転から両足で蹴りを出し、寝ころぶ。ヒットすればダウンを奪えるので、起き上がりを寝ころびからの択一で攻めよう。

ぐるぐるスーパーストレート（仮） ➡Ⓟ
腕を回転させて勢いをつけ「いてまうぞコラー」という可愛いかけ声と共に拳を突き出す。バンのものと違い、中段判定。

パンチ～回し蹴り（仮） ⓅⓅⓅ Ⓚ
パンチ3発から回し蹴りへ。判定は上～上～中～上。ディレイをかけて地上で使うなり空中コンボで活用するなりしよう。

ジャンプホーミングキック（仮） ⬆Ⓚ
大ジャンプからの中段蹴り。仮称から分かる通り、リングの半分程度の距離や多少の軸ずれなら自動的に相手を追尾する。

ぐるぐる投げ（仮） ⇩Ⓟ+Ⓖ
相手の頭を抱えたままその場を回転した後、DDTのように打ちつけるコマンド投げ。投げ抜けに対する選択の1つとして。

体落とし（仮） ⇙Ⓟ+Ⓖ
仮称から判断できる通り、相手の態勢を崩して転倒させる柔道技。比較的硬化が短いので、さらにダウン攻撃まで狙おう。

BAHN バン

AM R&D DEPT.#2に聞く新生バンの魅力

ぱっと見前作と同じ印象ですが、アーマーはかなり豪華になっています。今井トゥーンズさんの「日本の重工業」というコンセプトがばっちり表現できていると思います。技は前作ほど強烈なダメージはなくなりましたが、結構連繋が増えているので、押せ押せ感は健在です。

騙しと連係が豊富になった今、一切の死角なし！

重圧感を増した外見とは裏腹に、単発技の攻撃力がダウン。とはいえ技の判定の大きさにはさほどの変化が見られないので、新たに加わった打撃キャンセルによる騙しや豊富になった連係を攻めに追加していけば、前作同様上位陣にくい込めるはず。

掌手（仮） ⇦⇨⇨Ⓟ
S.K.O.技
バンが持つスーパーK.O.技は、前方に渾身の力を込めた掌底を突き出すといった、彼らしいシンプルかつ豪快なモーション。

ショルダータックル（仮） ⇘Ⓟ+Ⓚ
ヒット時、相手を浮かせられる中段攻撃。判定が大きいので下段G＆Aなどで倒れた敵を拾う際にも使える。受け身に注意。

裏肘～ストレート（仮） ⇦Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
身体を回転させながら瞬時に肘をはなち、さらにストレートを繰り出す新コンビネーション。攻撃判定は共に中段で、最初の肘が決まれば2発目までヒットし、なおかつ相手を大きく吹き飛ばせる。また、初弾には敵をよろめかす効果もある。使用価値大。

横蹴り（仮） Ⓚ+Ⓖ
相手の側面めがけて繰り出す中段蹴り。ヒットすれば相手を斜め前方に吹き飛ばせる。ちなみにガードを外す効果もあり。

フェイント下段パンチ（仮） Ⓟ+Ⓚ Ⓖ（キャンセル）Ⓟ
「メガミックス」にもあった焼入仏蒼と見せかけ、手で足下を払う。キャンセルで騙せれば、この技と中段攻撃を使い分けることで択一を迫れる。また、この技をくらった敵が受け身をとらなければ、ショルダータックル（仮）で拾い上げられる。

チョーパン～両手アッパー（仮） Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ
頭突きから勝ち上げへとつなぐ。初弾でカウンターをとれれば連続ヒット。なお2発目は浮かせ、アーマー破壊効果あり。

空中追い打ち（仮） （大ジャンプ後）⇩Ⓟ
両拳を合わせて真下へ振り下ろす、大ジャンプ攻撃。浮かせ技から狙ったり、空中投げなどを狙いにきた相手へ使用か。

超衆賭麗斗（スーパーストレート） ➡Ⓟ
上段判定ながら高い攻撃力により前作で猛威を振るった技だが、後者に若干の衰えが。なお、前作同様⇩⇘⇨Ⓟでも OK。

鉄山靠 ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
お馴染みの中段攻撃。アーマーを破壊できるが、ガードされると反撃は必至なので、空中コンボに組み込むのが無難といえる。

激弔般 （接近して）⇨Ⓟ+Ⓖ
相手の頭をしっかりつかみ、かけ声と共に強烈な頭突きを決める。くらった側はよろけるが、レバー操作で回復できる。

日本一の目 明石家サンマン

今回はハニー、エミ、バンを紹介したわけですが、プレイした感触を少し述べると……。まず、ハニーとバンは共に前作で使用頻度の高かった技が弱体化しているため、トキオなどと違って前作同様の動きだと稼動初期のうちは闘うのもつらいと思う。素直に見切りをつけ、新技の研究に励むのが正解。最も気になると思われるエミは……かなり使いやすい！ 得意の寝ころびを主に使いつつ全体を学んでいけば、バイパーズ初心者でもすぐに追いつけるんでは？ しかも、使ってて「新キャラクターだから」って理由に収まらんほど面白いっす。

今週の

箱崎の母的占い

2/20(金)～2/26(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。'98年に入ってからも、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「ネクストキング千年王国」からキャラウェイ・ゴールデンロッドさん。2月20日生まれのみずがめ座。マイペースを保つことで運をキープできます。あなたにもそれが当てはまるはず。でも、何もかもマイペースだと周囲の理解が相当ないと、1ぴき狼になってしまいそう。だからこそ、よい友達をつくる努力だけはしておいて！

運	
金運	欲しい時には欲しいだけ。
健康運	問題なし！
仕事・勉強運	感性を磨きましょう。
愛情運	同性のお友達を大切に。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：どうにもまとまらなくてイライラしてしまいそう。あなたの優しさを悪用するものも出てきます。そういう時は毅然とした態度を！

女の子：あなたは知らず知らずのうちに、あちこちにケンカをふっかけているみたい。それが寂しさからくるのだとしたら方法が間違ってません？

あなたの抱えている問題を解放しなければ、周りはどうしてあげることもできないのです。金銭的問題はもう少しゴタゴタしそうですが、心の問題は少しずつ解決していくから案心して！
幸運の鍵は白、太陽の光、東の方向。はっきり言って、1人で行動するのは危険です。出かける時は必ず同行者をつけるようにしましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子：調子にノリすぎると失敗します。賭事はあなたを破産に追い込む危険性が……。ごちそうするのはいいですが、見返りは求めないで。

女の子：幸運がすぐそこまできているようです。実に微妙な時期。願わなければ幸運はやってきません。願うことに遠慮はいらないのですから。

健康運が下がってきています。特に、風邪や腹痛など身体を冷やして起こる病気に注意です。その他は問題なしと言えそうですね。ネバることによって幸運を掴み取るなんて荒技も可能。
幸運の鍵は好きな色、枕元、大きく息を吸う。これだと思ったものは絶対に放さないように……。そうすれば、必ずゲットできるでしょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：今は苦労するかもしれませんが、風が温む頃流れが変わってくるでしょう。部屋には春っぽい物を置いて積極的に運気を上げましょう。

女の子：おせっかいなほどかまってみたかと思うと、今度は急に冷たい態度を取ってみたり……。相手はあなたの行動にさぞかし悩みそう。

結局、あなたを支えているのは「愛」なんです。1人で淋しい思いをしなくてはならないのは誰のせいでもない、あなた自身のせいなのです。よく事態を把握して、反省しましょう。
幸運の鍵はカメリアグリーン、常備薬、1人になる時間。足りないものを補充する時期のようです。リストを作って1度で済ませましょう。

かに座 6/22→7/22

男の子：意外なところから助けを借りることができます。ダメもとで旧友や前の職場の同僚などに電話してみてはどう？いい話が聞けそうです。

女の子：このままだとちりじりになってしまいますよ。一度やり直したほうがいいのか、立て直したほうがいいのかは、あなた自身で判断して！

気力、体力、材料もバッチリ。ようやくノってきたところに邪魔が……。何とかしないと、今回の計画は水の泡となってしまいます。ポイントはあなたをサポートしてくれる仲間です。
幸運の鍵はライトグリーン、家計簿（おこずかい帳）、ジッとしてること。後になってからではダメ！必ずその場で清算をしましょう。

しし座 7/23→8/22

男の子：恋愛運は好調です。彼女がいる人は1日がとても早く感じられることでしょう。その他にもいろいろな出会いが待っている週ですね。

女の子：ようやくひと段落しそう。休みの日は、ゆっくり休むことができますが、かえって目標がなくなって不安がこみ上げてきそう。

ちょっと運気は下り坂のようです。プラス要素があったとしても、それをカバーできるほどのものではありません。あなたに足りない何かを探し出せれば、もしかするといいことが……。
幸運の鍵は黄色、夜空の星、清潔であること今日1日を反省するならば夜の散歩が吉。夜風が、舞い上がった頭を冷やしてくれるはず。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：あなたの周りに必ず批評する者がいるはず。気にし過ぎても、しなくてもあなたにあまりいい影響を与えません。対処方法を考えてみて！

女の子：あなたに求められていることがわかれば、道が開けてきます。もっと相手を理解しようとする努力をしてください。できるはずです。

苦労したぶん、手に入れた物は何ものにも代え難い代物になっていることでしょう。後は残された時間をどう使うかで、オプションがつくかつかないかが、大きく変わってきますよ。
幸運の鍵はチョコレートブラウン、ガイド、夜ふかしをしないこと。頑張ることと無理することは違うのです。情況をよく理解して！

てんびん座 9/24→10/23

男の子：旗色は思わしくないようですね。作戦を変更する必要があるのでは。とはいえ、指揮官はあなた。周りもそれを望んでいるはずですから。

女の子：ここぞという時のふんばりは女性のほうが強いのでしょうか？　敵はあなたに観念して妥協案を出してくるはず。ほどほどで合意して！

週後半になって運気が上昇してくるようです。自分を信じることが、あなたのもっともいい幸運の鍵となりそう。いろいろなウワサや不幸な出来事に惑わされず、とにかくがんばってみて！
幸運の鍵はオレンジ、日記、自分を信じ続ける勇気。1度波を捉えれば、きっと大丈夫なはずです。すいすい進んでくれますよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子：あなたがその場を離れる時、1人残される人が女性なら、その人に何か残してあげましょう。決して高価なものでなくていいから。

女の子：やることはやったという満足感はありますが結果がそれに伴うかというと……、はっきり言って未知数です。結果はもうすぐ出ますよ。

"いいこと"と"悪いこと"が変わるがわるやってきます。中には信じられないような出来事も……。ただ悪い時にもやる気さえ失わなければ、何度でも立ち直れる週ですよ。安心して！
幸運の鍵は蛍光色、果物のオレンジ、手編のもの。手帳に今日あったことをメモしておくと後で役にたちますよ。今よりも未来が大事です。

いて座 11/23→12/21

男の子：今まで知らなかった、自分を発見できる機会に恵まれます。それと何かを引き継ぐことに縁がありそう。不満は初めに言っておいてね。

女の子：急に何かをしようとしても無理です。それに今の状況を冷静に判断すれば、動くべきではないとあなたにもわかるはず。どうして？

「視ていられる」ということに慣れていないあなた。肝心な時にアガってしまい……、力が発揮できません。練習の機会が持てる人は、1回でも多く練習をして、慣れることが大事です。
幸運の鍵は藤色、金属、言葉遊び。迷っていると、どんどん時間がなくなってしまいます。今がチャンスですよ。決断するなら今なのです。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：自分を守るためについた嘘で、結果的に自分を傷つけてしまう悲しいことに。もっと素直になれば楽になれるのに……。隠さないで！

女の子：お部屋や仕事場、自分自身が汚れてたり傷んだりしていませんか？とにかくリフレシュして、さらに幸運を呼び寄せてみましょう。

元手のかかることはやめておいたほうがいいようですね。もちろん、それにはギャンブルも入りますよ。たとえ儲かっていても、それ以上お金が出て行く出来事が起こるから……。
幸運の鍵は茶色、家での食事、誘惑に負けない心。入ったら出ていく、これはワンセットなのです。影響することはお金だけじゃないよ。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：引き続き体調の変化に注意。具合いがいい人は春がくるまでその体調を維持できるようにしましょう。ちょっとした油断が病気に……。

女の子：今あなたが目指しているものの頂上はいったい何ですか？　気づいていないかもしれませんが、割合もうすぐなんですよ。そこが……。

楽しかった時間の後の寂しさが、やけに身にしみる時期です。1人でいると切なくなったりやたらイライラしてみたり……。今週いっぱいはそんな調子。無理せず着々と努力しましょう。
幸運の鍵はピンク、机、リラックス。勉強でも趣味でも時間を忘れるぐらい集中できることをやりましょう。何でもいいから見つけてみて！

うお座 2/19→3/20

男の子：紙に何かを書くことで運が開けてきます。願をかけるのもいいね。例えば、懸賞とかナンバーズ、絵馬に願いを書いて奉納するとか。

女の子：何でもやり抜こうという意欲とエネルギーが満ちあふれる時です。欲しいものは自分の力で勝ち取りましょう。今後の励みになります！

ところどころに起きるハプニングに予定をめちゃくちゃにされてしまそうですね。まあ、それはそれで楽しんでしまえるようになってしまうので気にしなくてもいいみたいだけどね。
幸運の鍵は紺、ライター、後悔しないこと。きちんとしたお約束がある場合、いくら楽しい話がきたとしても絶対にそれを優先させること。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極(きわみ)

今週も気合の入った裏技満載だぜ！

初段 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
音楽室へ行けるようになる
神奈川県／内山章一

オッス！　今週も元気にスゴイ裏技を紹介していくぜ。まずは、かわいい女の子が多数登場する人気のアドベンチャーから。このゲームには、なんとBGMを聴くことができる音楽室があったのだ。出し方はかんたん。分岐マップの完成率を100%にして、音楽室に行けばＯＫ！

ポイント
分岐マップの完成率を100%にして、学校のホール前に移動。カーソルが移動マークに変化する場所をクリックする

学校のホール前で写真の場所をクリックすると音楽室へ行ける。

一度、音楽室に入れば、トップメニューに「音楽モード」が追加。そこからでも音楽室に行けるようになる。

一級 Winter Heat
アフロヘアの隠しキャラ登場！
神奈川県／水島　達也

次は、冬の各種スポーツをゲームで満喫できるソフト「WinterHeat」から。このゲーム、「冬季11種競技」または、「アーケード移植版」のモードで10,000点以上の総合得点をマークすると、その後のプレイでアフロヘアのキャラクター、ジェフ・ジャンセンが使用できるようになるんだぜ。このイカしたキャラでも、がんばって優勝を目指してくれよな。

ポイント
「冬季11種目競技」または、「アーケード移植版」で総合得点10,000点以上マークしたあと、L+Rボタンを押しながらキャラクターセレクト画面に入る

この画面で、L+Rボタンを押しながらゲームスタートさせよう。

イカス、アフロキャラクター、ジェフ・ジャンセンが使用可能になるぜ。

二級 麻雀学園祭
すべての写真が見られる秘密のパスワード
編集部提供

前に紹介した裏技は、もう試したか？　どうしても全部の写真を集められないヤツにコッソリ教える。このパスワードがあれば、斉藤から取り上げた写真をすべて見ることができる。ただし、アーケード版では使用できないぜ。

パスワード
G.M.J.M.H.H.N.G.C.I.K.N.M
(高橋恵子をクリアした所からゲームスタート)

G.M.J.D.B.G.M.H.ｶﾝ.H.F.C.H
秋野まこと対戦前からゲームスタート)

斉藤を除く、登場するすべてのキャラクターの写真を入手。どちらのパスワードを使用しても、写真はすべて揃っているぞ。

三級 速攻生徒会
CDドラマとBGMが楽しめる！
青森県／松本　学治

オラオラ！　今週ラストを飾るのは、熱い対戦が繰り広げられる格闘ゲーム「速攻生徒会」からだ。このゲームには、たくさんのキャラクターが登場するのだが、そのキャラクターたちがどうして対戦することになったか、というストーリーを、CDドラマで聞くことができるんだ。また、各ステージで流れるBGMを楽しむこともできるぜ。聞き方は、サターンのCD再生画面で各トラックを再生するだけ！

ポイント
ソフトを再生し、ドラマを聞くならトラック3を、BGMを聞くならトラック4以降を選択する

ドラマを聞きたいならトラック3を、BGMを聞きたいならトラック4～15を選択せよ。

これで、よりゲームに入り込むことができる!?また対戦に疲れたら、BGMで心を癒せ！

はみ出し情報
この裏技の極では、新作ソフトの裏技を随時募集している。ほかにも昔、掲載したが忘れてしまった裏技をもう一度教えて欲しい！　などのリクエストもうけつけているから、みんなドシドシ送ってくれ！　熱いハガキまってるぜ！

裏技大募集中
「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

2月21日～2月27日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●稲垣美緒 ●とど ●出口かおり ●柳田理子 ●美雅捻 ●REI／他

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●馬波レイ ●酒井裕晶 ●明石家サンマン ●ウメ ●TETSU ●MT鈴木／他

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●TETSU ●馬波レイ ●隊長 ●電波宙年 ●MAN次郎 ●森崎雄司／他

バトルガレッガ

2月26日発売

●エレクトロニック・アーツ
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（縦スクロールシューティング）
●バックアップあり
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難
平均点 8.00

4つの翼を操り、敵機を破壊せよ!
ライジングの本格シューティングが、アーケードから完全移植されて登場。

サターンオリジナルモードも収録されている。

Vol.7 144Pへ

縦画面テレビ発売希望

夢にまで見た（大ゲサ）「バトルガレッガ」！　小さくて見にくいけど避ければ快感！　のイカス敵弾（一部見やすい弾に変更可）、可愛いオプション子機、やっぱり最高です。でもテレビで遊ぶと、画面がちょっとなぁ。普通に横置きでやると、どうしても狭い。私程度の腕じゃ敵弾避けにくいし、アイテムも取り逃がしやすいんだよね。モードは色々あるし、遊びやすい画面もあるけどね。やるならテレビを縦にして、ジョイスティックでやりたいにゃ。移植は○。ゲスト「魔法大作戦」の機体が使えるのもうれしいよぅ★（美緒）

8

あくまでもストイック

システム、プレイスタイル、グラフィックなど、すべてにおいてストイックなのが素敵。初心者お断り的な難易度は、今のプレイヤーには合わないかもしれないが、その分クリアしたときの達成感は大きいし、ハイスコアを狙う楽しさもある。気になる移植に関しては、ほぼカンペキ。違いは音楽のタイミング程度か。また、同じライジング作品の「蒼穹紅蓮隊」でも見られた、オプションの豊富さや、面の初めからのやり直し機能など、カユい所に手が届く作りには、つくづくと感心させられる。ジョイスティックは必須。（馬波）

8

勢いで遊んでしまうぞ

完成度は高いけど難しい。このひとことで決まりですか。もともと家庭用移植を前提にした作りではないので、バランスに関しては少々ズレぎみ。嵐のように吹き荒れる敵弾は、一般レベルのプレイヤーを手こずらすだろう。とはいうものの、オリジナルの欠点（敵弾の見にくさ）をフォローしたオプションや「魔法大作戦」キャラも使用可能、縦横さまざまなパターンが用意された画面表示など、配慮も多く見られる。手軽な壮快感をシューティングに求めるユーザーにオススメしたい。もちろん超魔人シューターにもね。（TETSU）

8

ステラアサルトSS

2月26日発売

●シムス
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●バックアップあり
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

360°全方向から迫り来る敵!
迫り来る敵との白熱のドッグファイト。スーパー32Xで発売された3DSHTが、今甦る!

カッコイイ宇宙戦闘を満喫することができる。

Vol.7 146Pへ

撃墜王への道は険しい

難しい。泣けてくるほど難しい。操作はカンタンで、コクピットビューだから敵を照準の真ん中にとらえて撃つだけ。宇宙戦闘機のシミュレータって感じかな。でも十字キーのビミョーな操作が必要なので、そういうのが苦手な私にはツライ道のりなのだ。面クリア時のトレースモードでは、プレイ中は見られなかった自機の雄姿を、映画のように第三者の視点で見せてくれる。これがイイ！　もっと華麗なドッグファイトシーンをキメてやろうって燃えるよ。個人的にはコンピュータのエドガーの声に狂喜感涙でしたっ。（とど）

7

32Xの名作復活おめでとう!

画面がめっぽう回る内容なので、こういうタイプが好きな人以外は酔うかもしれないが、3Dシューティングとしてはすごく満足のいくデキです（ちょっと地味な3D「サンダーフォースV」ってところか？）。32X版にあったトレースモードは健在で、プレイ後に見て楽しめるのもうれしい限り。さらにSGIムービーも、なかなかノリが良くて個人的には○。ただ、前作を知っている人からすれば、ステージ開始時に入る演出はテンポが違って違和感があるかも。コンティニュー時にまた見ることになるのだけは、納得いかんのだが。（酒井）

9

鋭角的なポリゴンはいいですが

シェーディングをかけないモデリングと控えめのテクスチャは、ポリゴンのカッコ良さを引き立たせ、在りし日を思い出させてくれる。この姿勢は評価に値するのだが、32X時代のシステムそのままというのはどうだろうか。淡々と敵を撃ち落とし、規定数を倒せば次へ進む。ゲーム中の演出は音声のみで展開され、イベントビジュアル的なものは一切存在しない。32X版の移植でもなく、新作としてのインパクトは弱い。確信犯的にやっているにしては、作り込みが足りないのではないかと。難易度が控えめなのはヨイですな。（TETSU）

6

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

柳田理子
アーケードのレーシングゲームが好きで好きで、現存する24時間営業の店（大阪）では、そのシートで寝て朝を待つほど。

森崎雄司
よく友達とサッカーゲームで対戦するが、結果はともかく本物のサッカーみたいなプレイができると気持ちがいいものだ。

馬波レイ
難しい＝ダメなゲームという風潮にヘキエキ。んなワケで「ガレッガ」は好きだし「レディアント シルバーガン」にも大期待。

酒井裕晶
今年は仕事以外で遊んだサターンソフトが、「SFリアルバトルオンフィルム」だけです。硬派なのか変なのか……。

MAN次郎
なんつーか最近ダメな人。持ちネタも底を突いたし、ゲームの腕も鈍りぎみ。心のどこかに「VF」が引っかかってるのかしら？

REI
なんかこう、ギュッと魂をわしづかみにするような重いRPGがプレイしたい。当分その世界から抜けられないような。

▼発売予定ソフト

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

2月26日発売

●ジャレコ
●6,800円(18歳以上推奨)
●ADV(アドベンチャー)
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.00

あのコのハートをガッチリつかもう
シリーズおなじみのコをはじめとした、総勢13人もの女の子との出会いを楽しもう。

もちろん!? おまけ関係も充実している。

Vol.7 125Pへ

女性ユーザーズ
町名何とかならないの?

キャラグラフィックはきれいだし、アップもいっぱい。そのうえ喋りまくるとあって、キャラの魅力が十二分に堪能できるのはファンとしてはうれしい限り。でも、ストーリーのほうはちと弱い感じよね。それと女の子は喋る代わりにセリフが表示なしなので、話を全部聞かなきゃならないのもツラい。しかも序盤の展開がタルいのよ。肝心の夜になるまで町中を徘徊せにゃならんっつーのは何とかならなかったのかな。男の人が全然出てこないってのもかなり不自然だけど、まぁ完全にファン向けギャルゲーってことで。(かおり)

6

担当ライターズ
スタッフの"愛"が感じられる作品

2月27日号より本ソフトを担当。氾濫する"告白して終わり"系とは一線を画す作りに、しゃべりまくり見せまくりの演出面(美少女系では最高峰だと思う)、そして同社の「ゲーム天国」以上に充実した隠し要素と、昨今の流行に便乗した恋愛モノを突き放す勢い、またこだわりが随所から感じとれる。シリーズ特有の、女の子同士の漫才さながらの会話も健在で、かなり笑いを誘います。1人部屋ん中、ニタニタしながらプレイする環境があるなら(笑)、購入を検討すべきかと。ただし濃厚なストーリーを求める人には不向き。(明石家)

9

ゲストライターズ
お笑い恋愛アドベンチャー!?

いやぁ、楽しいッスよ。シリーズ通して変わらぬストレスを感じさせない作りもさすがなら、プレイヤーのハート(オタク心?)をくすぐる秀逸なシナリオもサイコー。キャラの立ちまくった女の子たちとの会話(漫才!?)も、フル音声とゴージャスこの上なし。グラフィックやムービーの質も高いしネ。あまりに強引なストーリー展開に置いてかれそうになったりもするケド、これもスーチーならではのお約束。お約束ついでに、ハイテンションなノリについてこれる人なら即ゲットってコトで。シリーズ未体験者はIIで予習ッ!(馬波)

9

SEGA AGES/パワードリフト

2月26日発売

●セガ
●3,800円(全年齢推奨)
●RAC(レース)
●バックアップあり
●1人用
●マルコン、ハンドル対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

幻の体感ゲームがついに登場!
アップダウンの激しいコースをバギーで突っ走る往年の体感ゲームがセガエイジスで甦る。

ヒロ師匠によるアレンジバージョンBGMあり。

Vol.7 80Pへ

女性ユーザーズ
あれから10年も?

コースからはみ出したってどうってことのない豪快さが存分に再現されており、大満足。腕で強引にねじ伏せる操作感こそないが、人気体感シリーズがメガドラに移植されたときのうれしさにも似た興奮がそれを打ち消す。ジェットコースターのレールのようなムチャクチャなコースが、理屈抜きの楽しさを明るく演出。3位までに入ればオーケーのモードが新設されたのも親切だ。個人的には、音楽CDでは1トラックにまとめられていたBGMが、サウンドセレクトで個別に呼び出せるのに感激。当時、車でよく聴いてたのよ。(櫛田)

8

担当ライターズ
これぞセガエイジス!

今回の移植は本当に待望だったが、正直、不満な点はいくつかある。曲は内蔵音源で似ていないし、グラフィックも今見れば粗いし。10年前の初恋の相手に再会したはいいけど、「あれ? こんなんだったか?」って気分だ。でも、ここでオレが1点とか2点つけても、結局キミ、買おうと思ってるでしょ。そう、エイジスって、好きなヤツは買うんだし、興味がないヤツは見向きもしないはず。甘いのはわかっているけど、「パワードリフト」は大好きだからこの点数。ちなみにこの移植を待ち望んでいない人は、買っちゃダメ!(ウメ)

9

ゲストライターズ
2度と移植はないかも?

家庭用機ではとうてい実現不可能なスプライトの化け物で作ったモンスターゲーム。メガCDでも実現しなかった幻の作品の今回の移植は、95%本物に近い。だが、同じ鈴木裕作品として、「アウトラン」に比べ、あまりに大味で豪快なタッチも、友達と対戦でワーワー言いながら熱くなる"対戦"ができていない時点(要は1Pプレイのみ)で、面白さは半減している。当時、ハズレ作品と感じた体感ゲーマーも昨今の若いゲーマーも、この作品に魅力を見い出しにくいだろう。移植も「るつぼ」ではない。が、この値段なら買いか?　(隊長)

6

バーニングレンジャー

2月26日発売

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(アクションゲーム)
●バックアップあり/パスワード制
●1人用
●マルコン対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.66

レンジャー出撃!
レンジャーの一員となって、火災現場から人々を救助しよう。ソニックチーム最新作。

個性豊かな各メンバーたちも見逃せない。

Vol.7 74Pへ

女性ユーザーズ
オレのクリスタルがーッ!

一見、一昔前の戦隊ものライクなノリで、ホントにソニックチームが作ったの?という印象だけど、いざプレイしてみるとうなずける。操作方法も簡単で、ラウンド1〜2はアクションゲームの苦手な私でも、十分楽しめます。要所要所に入るイベントもグゥ☆ボイスナビゲーションもわかりやすい……けど、たまに「自分で判断して」と突き放され、途方に暮れることも。それから爆発にまき込まれると、いままでに集めたクリスタルを一挙にばらまいてしまうのは「ソニック」からのオキテかな? 後半はチト辛口です。　(美雅捨)

8

担当ライターズ
良いヘッドホンを用意せよ

これまでのソニックチームのイメージを打ち破った、というのが誰もの第一印象であろうが、根底に流れるものは「ナイツ」のときと同じ、ユーザーに対する配慮と徹底した作り込み。複雑なルールをできる限り抑えて間口を広くし、かつ、繰り返し遊んでも飽きない要素を盛り込むというのは、もはや職人芸である。個人的には主題歌やボイスナビを含めたサウンド面のレベルの高さを評価したい。特に効果音と音声だけで進行する展開は、これまでにない緊張感を味わうことができるはずだ。難易度は少々高めではあるが。(TETSU)

9

ゲストライターズ
ヤリ込むごとに味が出る!

サウンド、グラフィック、アクション性とすべてが一級品。気がつきゃ「1日3度はBR」状態でしたは。面数(全4面)が少ないように思わせて、実は2周目以降に数々のシカケが一ってのがニクイね。プレイのたびにマップが広がっていくジェネレート機能はゲームの新鮮さを失わせないし、手応えある難易度の上昇をもたらす。到着が妙にうれしいメールも、救助回数に応じて増えていったり、後日談が語られていたりと、単なるメッセージ表示で終わらせてない。隠し要素も満載で、久々に骨までしゃぶりつくしたい逸品です。(馬波)

9

▼発売予定ソフト

慟哭 そして…

2月26日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

- ●データイースト
- ●5,800円（18歳以上推奨）
- ●ADV（トラップアドベンチャー）
- ●バックアップあり
- ●1人用
- ●シャトルマウス対応

謎と恐怖が君を襲う……
徐々に追いつめられていく感覚的、精神的な恐怖を追求したトラップアドベンチャー。

画面をクリックして、謎を解いていく。

Vol.7 132Pへ

女性ユーザーズ

こまめなセーブが身を救う

不気味な男2人と無愛想な青年以外全員若い女ってのはナンだけど、キャラ絵もそこそこ魅力的だし、真綿で首を絞められるような展開もなかなかサイコしてててグイグイ引き込まれます。ただ2度クリックやら、穴に落ちてゲームオーバーってのはちょっと。それと、物によっては用途がわからないうちは取れないアイテムがあったり、イベント中に他のトラップを解いちゃうとそのイベントが最後まで見られないってのは悲しすぎる。まぁ繰り返しプレイを狙ったんだろうけど。それでも安定感のある作りで楽しめるのは確かな作品でしょう。（かおり）

7

担当ライターズ

新鮮味はないものの

閉じこめられた屋敷で起こる殺人。画面をクリックしてアイテムを集める→アイテムを使ってトラップを解く。シナリオもシステムも新鮮味はないが、子供の頃の宝探しを思い出させるような単純明快なゲーム性が良いですね。アイテムを使った分岐も多く、繰り返しのプレイも楽しめるはず。しかしトラップを解くうえでのヒントが少なく、難易度の高いゲームです（ヒロインが死ぬ場合があるのにはビックリ）。気になる女の子との絡みはやや露骨な部分があるものの、グラフィックのキレイさに驚かされました。（あつこ）

8

ゲストライターズ

意欲は買いだが……

難解なパズルのようなゲーム。設定やキャラが非常に魅力的なので、期待しすぎたせいもあるが、ゲームそのものは極めて簡単な画面クリックタイプのADVだった。問題なのは背景CGが描き込まれているせいで、手がかりとなる物体を判別しにくいこと。また画面も暗めなので、アイテムの位置がわかりづらすぎる（マウス必須か？）。アイテムの使用による分岐は豊富で、お約束のシーンも多いが、ヒントなしでは全部見るのは難しいかも。全般的に硬派な作り。声優が豪華でハマリ役なのに、PRしてないのがもったいない。（電波）

7

パチンコホール～新装大開店～

2月26日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.66

- ●ネクストン
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●SLG（パチンコ店経営シミュレーション）
- ●バックアップあり
- ●1人用

パチンコ店の裏側のぞいてみない?
今までにない、パチンコ店経営シミュレーションが登場。株式一部上場達成を目指そう！

出店は、風営法や条例に違反しないように。

Vol.7 148Pへ

女性ユーザーズ

商売ってのは難しいもんです

普段何気なく入って、負けたり勝ったりと楽しんでいるパチンコ屋さん。どうせ楽して儲けてるんだろうと思ったら大間違いでした。敷地の確保、警察との合議、消防署への届け出……。ああ、経営ってどんなものでも非常に大変なんだと、改めて感じさせてくれる貴重な1本です。釘を閉めれば客足は当然遠のき、かといって出しすぎても営業にならない。ライバル店の動向、お客さんのニーズ、それらすべてを頭に入れつつ、事業拡大を目指すっていうのも非常にやりがいがある。パチンコ経営するなら必携の1本かも!?　（REI）

7

担当ライターズ

なんかイベントがほしいよね

パチンコ台ではなくパチンコ屋のシミュレートというところが目新しくていいよね。景品を選んだり、内装に凝ったりして、パチンコ店のことも多少わかって面白い。でもな～んか金稼ぎに走ってる感が強いし、単調なんだよね。開店までのうっとうしい手続きはしっかりシミュレートされてるくせに、肝心のパチンコの釘は5段階から選ぶだけで自分でいじれないし、入れてる台もどんな種類の台かわかんないしな。秘書も選択させるわりにはあまりゲームに関わってこないのが謎。セーブに1500ブロックってのも驚きだけど。（かおり）

6

ゲストライターズ

一部上場への道は遠い

店のオーナーになって20年間営業し、一部上場を目指すんだけど、なかなか難しいというか、やりごたえがある。そんじょそこらのRPGをプレイするよりも暇をつぶせるし、ゲーム内でのやることは多いしで、小生的にはオススメの一品。グラフィックが少し弱いのと、これといったイベントがないのが厳しい気もしたが、「経営」がメインなので問題なし！個人的には、従業員を雇える数の制限をなくして、店のレイアウトが勉強できればもっと楽しめるはず。ちょっとでも興味のある人は、ぜひ。（MAN次郎）

7

白き魔女～もうひとつの英雄伝説

2月26日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.00

- ●ハドソン
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●RPG
- ●バックアップあり
- ●1人用
- ●2枚組

巡礼の旅に出かけよう
パソコンで人気を博した、ファルコムブランドの正統派RPG。装いを新たにして登場。

ジュリオとクリスは、巡礼の旅に出かける。

Vol.7 128Pへ

女性ユーザーズ

優しい気持ちになれるRPG

ごくごく素直な1本道RPGで、迷うところがなく、スイスイと気持ちよいテンポで遊べる。伝統的な成人の儀式として、巡礼の旅に幼なじみと旅立つという設定もホッとするね。登場する人物も基本的にみんないい人。周りに助けられながら旅する主人公キャラ2人の会話もテンポがよくて、壮大な物語のいいアクセントになってる。欲をいえばもうちょっと歯ごたえがほしかった。RPGをプレイしたことのない人や、過激なゲームに飽きあきしてる人に、一服の清涼剤としてオススメします。（REI）

7

担当ライターズ

ストレスのない作りがいいね

システムやムービーなど、ゲームを構成するパーツごとのレベルは非常に高いと思う。だがそれらをまとめて1本の作品として見ると、ズバ抜けて突出した部分がなく、いわゆる「フツーのRPG」と認知されてしまうのも事実。“英雄伝説シリーズ”特有のほのぼのとしたシナリオは、自由度こそ低いが噛めば噛むほど味の出てくる優れたもの。それだけに画面からそのニュアンスが伝わらないのも悔しい。ストレスなく世界を旅できるようリメイクしてくれたハドソンの心意気を感じたら、ぜひプレイしてほしい一品なのだが。（MT鈴木）

6

ゲストライターズ

プロのこだわりに脱帽

背景マップのクオリティや、チビキャラの実に多彩な動き（目線まで動くのだ）に、職人魂を見た。フィールド画面の切り替えのスピードもほとんど気にならない程度で、Lボタンダッシュでフィールドを駆け回れば、「冒険してるんだ」という気持ちで胸がいっぱいになる。イベント戦闘以外に敵とほとんど出会わないし、HPやMPも戦闘後に自動回復されるので、ジャンルとしてはADVに近いかも。マニアックなラインナップが多い中、この作品は、初心者にもオススメできる貴重な存在だと思う。（電波）

8

▼発売予定ソフト

ラングリッサー ～ドラマティックエディション～

2月26日発売

●メサイヤ
●6,300円(全年齢推奨)
●RPG(シミュレーションRPG)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

光と闇の終わりなき戦い
名作「ラングリッサー」のⅠとⅡがまとまった、お得版。パワーアップした内容で登場。

新ルート、新規イベントも追加されている。

Vol.6 72Pへ

女性ユーザーズ

昔の思い出が美しすぎて

初心者でもOKの親切なシステムとバランスと、うるし原氏のグッとくるキャラクターで構成された「Ⅲ」と「Ⅳ」。この前作があるならやってみたい……そう思った新ラングファンは多いことでしょう。しかし、久々の御対面にビックリ仰天。「こ、こんなにムズかったっけ?」。しかも新しく追加された新ルートは輪をかけてツライ! メガドラ時代に難しくて挫折した記憶が甦りました。新たに描き直されたグラフィックやおまけドラマCD目当てなら問題ないけど、「Ⅲ」「Ⅳ」からのファンは、ちょっと覚悟して挑んでね。 (ようこ)

6

担当ライターズ

PS版より良い

システムなどの持ち味はほぼそのままで、ニューハードの表現力をフル活用+新要素もアリ、という優等生的リメイク作品。ムービーがかなり粗いのが残念だけど、PSからの移植版としてもこちらに軍配をあげたい(シナリオの追加もあるし)。元々は5～7年前の作品なので、ときどきオニのように強い敵がいたり、クラスチェンジが死活問題だったりと、イマドキの親切SLGに慣れちゃった人には、ややツライ面もある。あとはこのストーリーや世界観(熱血入り中世風ファンタジー騎士譚)が好きか否かでしょう。 (とど)

7

ゲストライターズ

ファンにはうれしいお得なパック

「ラングリッサー」といえば、メガドラを代表するシミュレーションRPGだっただけに、このⅠ&Ⅱセットの発売は純粋に懐かしい。サターン版は、音声や音楽、CGなどの強化はなされているが、システムはそのまま。シナリオ分岐がⅡにあることで、違ったストーリー展開を楽しめるのは良い。ただ、Ⅰ、Ⅱともにゲームバランスがかなりきつめ。主人公達が強大な力(帝国や邪神)に立ち向かうというストーリーのせいもあるだろうが、バランス良くキャラを育てていくには根気が必要。ファンが懐かしむぶんには買って損はないだろう。(SAN)

6

Jリーグ 実況炎のストライカー

2月26日発売

●コナミ
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(サッカー)
●バックアップあり
●1～4人用(同時)
●マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.00

Xボタンを使いこなせ!
手軽に、そしてXボタンによる奥深いテクニックも楽しめる、サッカーゲームの決定版!

オリジナルクラブで、友達と対戦もできる。

Vol.7 134Pへ

女性ユーザーズ

カビラさんらしくない!?

抑え気味の実況がいい。ゴールのときなど、いままでアツすぎたからね。さて本編だが、操作法しかり、選手の調子しかり、全体的に分かりやすくて親切。ボタンひとつでいろいろなアクションが飛び出すシンプル操作や、キーパーの適切な強さが、対戦の楽しさを広げている。また、中央突破や全員守備などの作戦も、ボタンひとつで切りかえられるので、イレブン全員を操っているという感覚が面白い。自分で選手を作ったり、有名選手を移籍させて構成したオリジナルチームで、リーグを勝ち進んでいくのは快感。 (櫛田)

8

担当ライターズ

協力技が気持ちいい

操作感を重視したサッカーアクション。基本的な操作方法は単純だが、上達すればするほど多彩な試合ができるようになっていく。それを可能にしたのが、高度な技を簡単に出すことができる“アクションボタン”という要素であり、このアイデアは良い。現実のサッカーを再現することよりも、操作の爽快感を重視した設計思想も高く評価されるべきだろう。難を言えば、守備力の高い選手が簡単にボールを奪えるなど攻防が大味な点だが、この辺のバランスは、人によって好みの分かれるところであるかもしれない。 (金子)

8

ゲストライターズ

Xボタンもいいけど……

なんといっても選手の動きが粗いのが気になる。特にダッシュボタンを押しながらのドリブルは不自然。ボールも転がりすぎ。慣れればそこそこプレイできると思うけど、全体的に強引というか大味な試合展開になりがち。操作に関してはXボタンで色々なテクニックが使えるのは良いが、ワンツーパスやスルーパスといった基本テクニックが複数ボタンの同時押しなのはちょっと面倒。個人的には戦術変更よりも基本テクニックをボタン1つで使えるようにしてほしかった。実況部分は松木さんがおとなしいがまあまあ。 (森崎)

5

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

新機軸ソフト「メッセージ・ナビ」の第2弾が登場。それから「悠久幻想曲 2nd Album」をチェック。こちら次号でしっかりレビューするぞ。

メッセージ・ナビ VOL.2

2月26日発売

●シムス
●2,800円(全年齢推奨)
●ETC(情報メディア)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―
平均点 ―

新型コミュニケーションソフト
ユーザー参加型の新しいコミュニケーションソフトに第2弾が登場。

雑誌のような星占いコーナーもある。

Vol.4 160Pへ

いわば個人情報誌のサターン版で、メディアの特性がいろいろと活かされている。たとえば、個人データが1000件も収録されているのだが、年齢や趣味などを指定、限定することで、自分が探している人物像に近いデータだけをコンピュータ側に絞り込んでもらうことができる点。また、コスプレ写真館というコーナーも、この媒体ならではのヒット企画だろう。そのほか、星占いや読者コーナー、トレンディスポットを紹介する記事など、雑誌を意識した構成になっている。ディスクマガジン的試みはいままでもあったが、投稿によって成立する形が実験的だ。(櫛田)

悠久幻想曲 2nd Album

2月26日発売

●メディアワークス
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG()
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

エンフィールドの街をのぞいてみない?
人気の育成シミュレーション続編。より遊びやすくなった内容に注目。

タケカワユキヒデ氏が主題歌を担当。

Vol.7 140Pへ

昨年発売されて好評を博した、「悠久幻想曲」の続編。街の人々の依頼をこなし、パーティを成長させながら仲間との友情を深めていく、という基本構成は、前作と全く同じ。シナリオの雰囲気や基本システムにも大きな変化はないが、システム細部のマイナーチェンジによってユーザーフレンドリーさが増しており、完成度はより高くなっている、といっていい。前作のサブキャラを仲間にできるほか、前作のメインキャラもシナリオの随所に登場するなど、ファンサービス十分な作り。本作から遊んでも戸惑うことはないし、十分に楽しめるだろう。 (本澤)

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月 26日	EVE burst error＆DESIRE バリューパック	9,800円	イマディオ	AVG	
26日	DESIRE プレミアムパック	6,800円	イマディオ	AVG	
26日	バトルガレッガ	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SHT	
26日	Jリーグ　実況炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
26日	ステラアサルトSS	5,800円	シムス	SHT	
26日	メッセージ・ナビ VOL.2	2,800円	シムス	ETC	
26日	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	6,800円	ジャレコ	ADV	18推、②
26日	SEGA AGES／パワードリフト	3,800円	セガ	RAC	マルコン、ハンドル
26日	バーニング レンジャー	5,800円	セガ	ACT	マルコン、[illegible]
26日	慟哭　そして…	6,800円	データイースト	ADV	18推、マウス
26日	パチンコホール～新装大開店～	6,800円	ネクストン	SLG	
26日	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	6,800円	ハドソン	RPG	②
26日	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
26日	悠久幻想曲 2nd Album	5,800円	メディアワークス	SLG	
3月 5日	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
5日	ワイプアウトXL	5,800円	ゲームバンク	RAC	
5日	セガワールドワイドサッカー'98	5,800円	セガ	SPT	マルチ、マルコン、[illegible]
5日	ナイル河の夜明け	6,800円	ビクター／バックインソフト	SLG	
5日	VIRTUAL麻雀	8,800円	マイクロネット	麻雀	18推
12日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	[illegible] マウス マルコン
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT (セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	上海　万里の長城 (セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	PUZ	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12日	ゾーク・コレクション	7,900円	翔泳社	ADV	②
3月 12日	コマンド＆コンカー (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事 (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (セガサターンコレクション)	2,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
12日	シーバス・フィッシング2 (セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
12日	ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ！～	5,800円	ヒューマン	SLG	
19日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
19日	プリンセスクエスト (特別限定版)	5,900円	インクリメントP	RPG	
19日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
19日	プロ野球　グレイテストナイン'98	5,800円	セガ	SPT	
19日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
19日	テニス・アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
19日	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (お買い得セット)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩(いろどり)のラブソング～	5,800円	コナミ	ADV	マウス、②
26日	吉村将棋	5,800円	コナミ	将棋	
26日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	SLG	
26日	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
26日	Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
26日	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	
26日	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
26日	クーリエ・クライシス	未定	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
未定	卒業III～Wedding Bell	6,800円	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	ドラゴンフォースII　～神去りし大地に～	5,800円	セガ	S・RPG	
未定	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル
未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
4月 2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
2日	信長の野望　将星録	9,800円	光栄	SLG	
2日	信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
2日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	RPG	
2日	組み立てバトル　くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
2日	湾岸トライアルLOVE	6,800円	ビクター／バックインソフト	SLG+RAC	18推、ハンドル
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～ (初回限定版)	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
9日	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ヴァンパイア セイヴァー (4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	X－MEN VS. STREET FIGHTER (ソフト単体)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	★ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	
23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	23日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	麻雀	18推
	23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
	中旬	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	4,800円	コナミ	ACT	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
	未定	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
5月	7日	★メルティランサー Re inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
	7日	★メルティランサー Re inforce (初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
	14日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
	28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
	28日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	
	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
6月	未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
7月	9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
	未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
	未定	エーベルージュ・スペシャル	未定	タカラ	SLG	
8月	未定	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
今春	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、[illegible]
	未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
	未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
	未定	☆シャイニング・フォースIII シナリオ2狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	少女革命ウテナ いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	クロック！ パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
	未定	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	未定	SNK／夢工房	バラエティ	
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
初夏	未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
今夏	未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
	未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	海辺(ビーチ)でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	恋愛シミュレーション(仮称)	未定	講談社	恋愛SLG	
	未定	ファインドラブ2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
98年内	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年内	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
	未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ライデンファイターズ	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	対戦ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

SEGA SATURN MAGAZINE

誌上通信販売

長かった冬ももうすぐ終わり!
春に向けて部屋中をキャラグッズで埋めつくそう!
今回はSONICのインテリアグッズ第2弾を大紹介。
センチメンタル グラフティのフィギアもますます充実!
好きなキャラに囲まれてれば、気分は"It's COOL!"

「SEGA MAGAZINE」好評配布中! 次号は3/末からSEGAの全国主要施設で配布予定です。通販も掲載しているのでよろしく!

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでください。
※☎マークのついていない商品は右下の注文書で申し込めばOKです。

電話予約:☎03-3324-6136 月～金(祝日を除く)10:00～19:00
受付開始:2月20日 10:00～
※掲載商品はすべて消費税込みの金額で表示してあります。
計算間違えのないように気を付けてね!

PRESENT
今号の通信販売でのお買い上げ金額(送料含む)が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス ザ・カード」をプレゼント。
さらにご注文いただいた全員の中から抽選で、「ソニックグッズセット」と「バーチャファイターグッズセット」をそれぞれ1名の方にプレゼントいたします。(プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。)

SONIC

©SEGA

※カーテンは1枚のお値段になります。2枚必要な方は2セットお買い求め下さい。

[インテリアシリーズ・チェック]

- 1-A. カーテン(100×135cm) ¥2,835
- 1-B. カーテン(100×178cm) ¥3,045
- 2-A. マルチカバー(195×200cm) ¥4,095
- 2-B. マルチカバー(195×300cm) ¥6,090
- 3. 背当てクッション ¥2,079 サイズ●45×45cm
- 4. シートクッション ¥1,869 サイズ●45×45cm
- 5. ミニクッション ¥1,554 サイズ●30×30cm

1～5

[インテリアシリーズ・スペース]

- 6-A. カーテン(100×135cm) ¥2,835
- 6-B. カーテン(100×178cm) ¥3,045
- 7-A. マルチカバー(195×200cm) ¥4,095
- 7-B. マルチカバー(195×300cm) ¥6,090
- 8. 背当てクッション ¥2,079 サイズ●45×45cm
- 9. シートクッション ¥1,869 サイズ●45×45cm
- 10. ミニクッション ¥1,554 サイズ●30×30cm

6～10

[インテリアシリーズ・その他]

- 11-A. レースカーテンダッシュ サイズ●100×133cm ¥1,785
- 11-B. レースカーテンダッシュ サイズ●100×176cm ¥1,995
- 12-A. レースカーテンフェイス サイズ●100×133cm ¥1,785
- 12-B. レースカーテンフェイス サイズ●100×176cm ¥1,995
- 13. ソニックタッセル(1個) ¥1,029
- 14. ソニック貯金箱 ¥3,990
- 15. トレーナー スマイル ¥3,990 カラー●ロイヤルブルー、レッド、グレー サイズ●M、L
- 16. トレーナー フェイス ¥3,990 カラー●ロイヤルブルー、グレー サイズ●M、L

11

12

13

- 17-A. ぬいぐるみ(小) ¥2,625 サイズ●約25センチ
- 17-B. ぬいぐるみ(大) ¥9,240 サイズ●約75センチ
- 18. ソニック Zippo 回転 ¥7,140
- 19. ソニックワッペン ¥8,820 アイロン接着タイプ 12p入り 壁掛け用ポケット(透明ビニール製)をもれなくプレゼント

14 18

17-A

15 16

センチメンタル グラフティ

- 20. センチメンタルグラフティ スーパートーキングフィギア6体セット ¥22,743

おすすめ! **[スーパー・トーキング・フィギア 1/8(完成品)]**

各キャラオリジナルの声優による3種類の会話がボタン一つで聞くことができます!!

- 21-A. 遠藤 晶 ¥3,990
- 21-B. 杉原真奈美 ¥3,990
- 21-C. 松岡千恵 ¥3,990
- 21-D. 七瀬 優 ¥3,990
- 21-E. 永倉えみる ¥3,990
- 21-F. 沢渡ほのか ¥3,990

21-A～C

[1/6フィギア(完成品)]

- 22-A. 星野明日香 ¥4,179
- 22-B. 永倉えみる ¥4,179
- 22-C. 山本るりか ¥4,179
- 22-D. 遠藤 晶 ¥4,179
- 22-E. 綾崎若菜 ¥4,179
- 22-F. 松岡千恵 ¥4,179
- 22-G. 七瀬 優 ¥4,179
- NEW 22-H. 安達妙子 ¥4,179
- NEW 22-I. 保坂美由紀 ¥4,179
- NEW 22-J. 杉原真奈美 ¥4,179
- NEW 22-K. 沢渡ほのか ¥4,179

22-H 22-K

©NEC インターチャネル/マーカス

ご注文・ご入金第1次締切: 3月5日　　第1次分商品発送: 3月下旬頃
ご注文・ご入金最終締切: 3月16日　　最終締切分商品発送: 4月上旬頃
【締切日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!】

次回は、3/20発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。リクエストやご意見もお待ちしています。
以前のサタマガで取り扱った商品にも一部在庫がございます。お気軽にお問い合せ下さい。

サクラ大戦

[さくら大戦 Zippo ライター]
A～Fはシリアル No.入り

23-A. 真宮寺さくら	¥9,450
23-B. 神崎すみれ	¥9,450
23-C. マリア・タチバナ	¥9,450
23-D. アイリス	¥9,450
23-E. 李紅蘭	¥9,450
23-F. 桐島カンナ	¥9,450
23-G. ロゴ 壱	¥9,450
23-H. ロゴ 弐	¥10,500

23-D 23-G 23-H 23-H 裏

[アクションドールシリーズ]
着せ替えタイプのフルアクションドール。27ヶ所可動

24-A. 真宮寺さくら（平服）	¥10,290
24-B. 真宮寺さくら（戦闘服）	¥10,290

24-A 24-B

[ミニキャラコレクション]

25-A. ミニキャラコレクション（平服）	¥2,520
25-B. ミニキャラコレクション（戦闘服）	¥2,520

[SEGA リアルモデルシリーズ]
26-A～Cはオリジナルボイス CD 入り

26-A. 真宮寺さくら	¥2,079
26-B. 李 紅蘭	¥2,079
26-C. アイリス	¥2,079
27. SEGA リアルモデルシリーズプチ 帝劇プチ花組 メインキャラクター 6体セット	¥1,029

26-A

[SEGA 植毛人形シリーズ]
大量入荷!!

28-A. 真宮寺さくら（剣付）	¥3,360
28-B. 李 紅蘭（チビロボ付）	¥3,360

28-A 28-B

エトセトラ

[SEGA リアルモデルシリーズ]
可動範囲が多く実感的なポーズがとれます

29-A. テムジン	¥2,079
29-B. バイパーII	¥2,079
29-C. ライデン	¥2,604
30-A. エヴァンゲリオン初号機	¥2,079
30-B. エヴァンゲリオン零号機	¥2,079
30-C. エヴァンゲリオン零号機改	¥2,079
30-D. エヴァンゲリオン弐号機	¥2,079
30-E. エヴァンゲリオン参号機	¥2,079
30-F. エヴァンゲリオン4号機	¥2,079
30-G. エヴァンゲリオン量産機	¥2,079
30-H. 第3使徒サキエル	¥2,079
30-I. 第14使徒ゼルエル	¥2,079

29-C

31. VF3 リオン サイクリングシャツ
サイズ●M、L **¥12,600**

31

32. ジャッキー 炎の革ジャン
サイズ●M、L **¥50,400**

32

33-A. セガフリークス ザ・カード SELECTION3 1箱 **¥9,450**
33-B. セガフリークス ザ・カード SELECTION3 10袋 **¥3,150**
34. セガフリークス ザ・カード 専用ファイル **¥1,575**

33

LAST CHANCE! 1998年カレンダー ラストチャンス!

35. 新世紀エヴァンゲリオン **¥1,680**
A2サイズ（425×595ミリ）全7枚

36. サクラ大戦 **¥1,680**
A2サイズ（425×595ミリ）全7枚

35 36

当コーナーに商品掲載を御希望のメーカーの方は弊社まで御連絡ください。

お申し込み方法

★ご注文&お支払い
☎マークの商品は必ず電話で在庫をご確認の上お申し込みください。電話予約をせずにご入金いただき、限定数を上回ってしまった場合、商品代金のみのご返却となりますのでご注意ください。

代金先払いになっております。お支払い方法によってご注文方法が異なりますので、お間違えのないようお願いいたします。
※いずれも手数料をご負担ください。

●銀行振込
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、官製ハガキに貼付、または封書にてご郵送ください。ＦＡＸも受け付けます。
②合計金額を下記口座宛にお振り込みください。

三和銀行　永福町支店　普通口座　1055534
口座名義　株式会社ミントスタッフ

●郵便振替
①もよりの郵便局に備え付けてある振り替え用紙の通信欄にご注文商品の「商品番号、商品名、カラー、サイズ、数量、予約した方は予約番号」をご記入の上、合計金額を添えて下記口座宛にお手続きください。

口座番号　00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

●現金書留
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、現金書留封筒に合計金額の現金とともに入れてご郵送ください。
※お釣りのないようにお願いします。

送り先／〒156-0043 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

※締切日までに入金が確認されませんとキャンセル扱いになりますので、なるべく1週間前までにお手続きをお済ませくださるようお願いいたします。

☎マーク以外の商品は充分にご用意していますが、万が一品切れになってしまった場合には、お申し込み代金をご返却させていただきます。あらかじめご了承ください。

■配送手数料：全国一律、注文個数に関わらず650円です。
■商品の交換・返品・商品に不都合のあった場合、商品到着後10日以内に送料着払いでご返送ください。

※お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はすべてお客様負担になります。
またご返金の場合、商品代金のみのご返金になります。

「サタマガ」3/6号　通信販売注文書

商品No.	商品名	サイズ	カラー	単価	数量	小計
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
配送手数料				650円	―	650円

■配送手数料は全国一律、注文個数にかかわらず650円です。
合計金額が1万円以上の方にもれなく限定販売の「セガ・フリークスカード」をプレゼントします。➡

総合計	円

フリガナ 住所（お届先）	〒	Tel.　（　　）	昼間の連絡先 Tel.　（　　）
フリガナ 氏名		性別 男・女	年齢　歳	職業

電話予約（未・済）
予約番号 03

代金は（1.銀行振込 2.郵便振替 3.現金書留）で送金します。

ここにご記入いただいた先へ商品をお届けいたしますので、はっきりとお書きください。　※コピー使用可

予約・注文受付 （株）ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係
〒156-0043 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F TEL:(03)3324-6136 FAX:(03)3324-6107

INFORMATION

バーニングレンジャー体験版CD-ROM。いかがでしたか。サタマガの今後の新企画にご期待下さい。さて、次号特集は、セガサターンGRAND PRIX '97受賞作発表！2週連続で読者が選んだ97年度ベストタイトルを大発表！サクラ大戦2の最新情報も、お見のがしなく。

STAFF
編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡部 学 田代泰之 伊藤政明 ／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 籏野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 稲村美和子 明石家サンマン 金子光晴 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 水谷守孝 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩織 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン3月13日号は
2月27日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03·5642·8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月6日(当日消印有効発表は発送をもって代えさせていただきます。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年2月20日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「バトライダー」ポスター●5名

非売品／提供：エイティング／ライジング

チーム制を導入したライジングの新作シューティングゲーム。練習コースやゲストキャラの出演など盛りだくさんの演出に注目！

3 「グランドレッド」ソフト●3名

発売中／提供：バンプレスト

本格SFウォーシミュレーションを楽しみたい人に、オススメの作品だよ。広大な宇宙空間で繰り広げられる戦いを体験！

4 「フォトジェニック」グッズセット●5名

非売品／提供：サンソフト

ポスター、マウスパッド、ポストカードに着せかえポップ。いろいろ取り混ぜてプレゼントしちゃいます。何が当たるかはお楽しみ。

5 デジタルサーカス'97 特製QUOカード●10名

非売品／提供：セガ

ソニックのイラストがいかしたQUOカード。デジタルサーカスの会場で手に入れた人もいるかな？ セブン・イレブンとデニーズ全店、それに日本石油・三菱石油・ゼネラル石油の加盟店で使えるプリペイカードなのだ。

Printed in Japan

T1123406030583

雑誌23406-3/6
Ⓛ-4/20

セガサターンマガジン 1998●3月6日増刊号●

付録CD-ROMで、発売前に体験プレイ!! この面白さは体験しないとわからない！ バーニングレンジャー

1998年3月6日発行 発行人・岡崎 實 編集人・和田 裕 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

定価580円
本体552円

SOFT BANK